
睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

¥14
2010.5
Vol.
37

【传世之书】
纪念巨头之战中逝去的名工作室
名将之殇

游戏议会
圣莫尼卡传奇

游戏评台
西方媒体眼中的最终幻想XIII

【动漫秀】
二次元另类兵器谱

【卷尾特辑】
重生与无限守护
Infinity Ward叛乱事件的幕后

卷首特稿
恶魔天才的游戏

Music CD
转角遇到爱



东方同人绘

精装大16开116页精美画集+东方同人音乐CD

近400张绚丽同人画作精华

全部集聚于此！

各地报刊亭销售中

已上市

东方同人音乐精选

东方Project简称东方，是日本同人游戏社团“上海爱莉丝幻乐团”所制作以弹幕射击游戏，在动漫同人领域占有重要地位，因其自成一派的独特世界观和曼妙动听的音乐而深受动漫迷喜爱，国内各大动漫杂志都曾做过“东方系列”的专题介绍并出版过相关书籍。《东方同人绘》一书精选了海内外众多fans创作的优秀同人画稿作品近400余幅，将该作品丰富多彩的各层面呈现出来，有助于爱好者更深入地了解“东方”这个深邃浪漫的世界。

宫崎骏×久石让 吉卜力的音乐殿堂

精装正16开16页资料手册+DVD数据碟+DVD影像碟

已上市

各地报刊亭销售中

宫崎骏×久石让

吉卜力的音乐殿堂

数据碟收录

29张吉卜力剧场版音乐CD完整高品质版！呈现动画领域的极致天籁！

影像碟收录

久石让武道馆音乐会～与宫崎动画共同走过的25年～

久石让武道馆音乐会

宫崎骏×久石让

吉卜力的音乐殿堂

久石让是驰名世界的电影配乐大师，他因和日本动画导演宫崎骏合作而被广大中国动漫迷所深爱，是宫崎骏作品中不可欠缺的灵魂人物。《宫崎骏×久石让——吉卜力的音乐殿堂》一书以详实的文字点评久石让与宫崎骏合作的26年全部音乐作品，光碟中除了会收录二人合作的吉卜力剧场版动画全部音乐外，还将特别附赠长达2小时的《久石让武道馆音乐会～与宫崎动画共同走过的25年～》高清影像。

Bishoujo Figure Yearbook

美少女模型

年鉴

2010



美少女模型年鉴2010

精装大16开192页完全资料档案+新番动画主题曲精选CD

近700款美少女模型的详尽资料！

模型爱好者们的

必备工具全书！



已上市 各地报刊亭销售中

超人气的《美少女模型年鉴》即将推出2010年版本，秉承“年鉴系列”的一贯作风，汇总去年全年所发售的近300款美少女模型，展现PVC和手办领域内的巅峰之作，为模型发烧友们的购买与收藏提供指南，是美少女模型玩家们不可或缺的最强工具宝典！

沉迷的意义

母亲是个开明的家长，从小开始，家里就对“允许我玩游戏的时间”有明确的规矩——周末写完作业可以玩几个小时，但是连续时间不能太长，要注意眼睛。感觉每个周末的下午都是美好的，从卧室正方形窗户涌进来的阳光特温暖，十几寸的黑白小电视接收 FC 的射频信号显示出的画面对于当时的我可谓美轮美奂充满魔力。记得一天下午，我玩得口渴，到客厅接水喝，瞥见爸妈屋里的彩色电视上映着自己玩《俄罗斯方块》的游戏画面，原来他们坐在床上全程“监视”着我在隔壁屋玩游戏的过程。母亲冲我一笑：“打得蛮好的。”后来，我和父亲经常对战，互有胜负。不过不知道从何时开始，父亲的《俄罗斯方块》游戏时间远远超过我，直到现在他还愿意拿着最老的那种掌机一边听评书一边堆方块。后来我把 NDS 放在家中，教他玩最新的《俄罗斯方块 DS》，父亲说新规则挺好，不过要适应一下才行。

记得刚买 PS2 没多久，在家玩《潜龙谍影 2》，最后在纽约联邦大厅楼顶跟 Solidus 最终对决时到了晚饭的时间，母亲已经在旁边的餐桌上摆好了饭菜，我看“S3 计划”真相看得入神，几乎错过了整个吃饭时间，母亲看着屏幕中纽约街头上人头攒动，看见我一声不响神情严肃眼光黯然，知道我是被触动了。不过这次，小岛讲的故事比《俄罗斯方块》难懂多了。

再后来上了大学，大一好好学习，大二开学才把 PS2 带到学校里，赶上《潜龙谍影 3　食蛇者》发售。初冬，一大早去游戏店拿了盘，拉了窗帘玩，逃了两天课，谁叫也不应。在双人床属于自己的下铺盘腿坐着，头顶着上铺的床板。挨在床头的赭石色校用小木桌上摆着 220 块买来的 21 寸偏了色的单声道旧彩电，一句句听着 CODEC 通信，目不转睛地看着红色会溢出的画面，一直到熄灯，累得倒头就睡，脑子里全是《Snake　Eater》的旋律，梦中还趴在草丛里慢慢靠近敌人。第二天订了闹钟，宿舍一来电就爬起来，傍晚看着 BIG　BOSS 敬礼，然后裹了外套出门。下小雪了，和女朋友一起去校门外的小饭馆吃饭，我跟她讲游戏里爱国者的故事，她一边吃一边听一边看着我。她是懂得玩《祖玛》和《超级马里奥兄弟》这些游戏的，但是她更愿意在电影中寻找感动，在游戏中寻找轻松的快乐。对于“打打杀杀的游戏是怎么贯彻反战思想的”，没有那么多“不沉迷”的人愿意静下心来体会。

前一段时间一直沉迷于《潜龙谍影　和平行者》，唤醒了上面诉说的记忆，于是找来《潜龙谍影 3》在自己的大电视上用 5W 型老 PS2 玩。离得远远的，画面效果还挺棒的。其实好多事儿，时间过得久一些，站得远一点儿看，剩下的都是美好。昨天我又沉迷了，拉了窗帘，谁也不应，从 7 点一口气玩到凌晨 12 点半。不过天气热，没有雪。

喜欢玩电子游戏的人，总是会忍不住一直玩下去，时间不知不觉过得特别快。很多人就说“沉迷了，耽误了正事儿”。如果去掉电子两个字呢？

如果下围棋入了迷，长时间进行下去，家长会说“入迷了，真爱钻研”。围棋不也是一种游戏吗？

当然一两款电子游戏还是无法和博大精深的围棋相提并论，但是一款好的游戏绝对能提供一本好书或一部好电影可以给予人的意义。在游戏中，我得到的不仅仅是游戏的快乐，不仅仅是打发时间的方法，不仅仅是“宅”的帽子。如果没有《俄罗斯方块》，我和父亲不会有那么多游戏方面的共同话题；如果没有《潜龙谍影》，也自然不会有今天的我。

游戏是一种情怀，其意义就在于……不说也罢，你懂得就不用我多说；你不懂得，我说得再多也没用。不过买《游戏 · 人》的朋友，你，应该是懂得的。

■ 雷电
■ 2010.5.20

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权—对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。



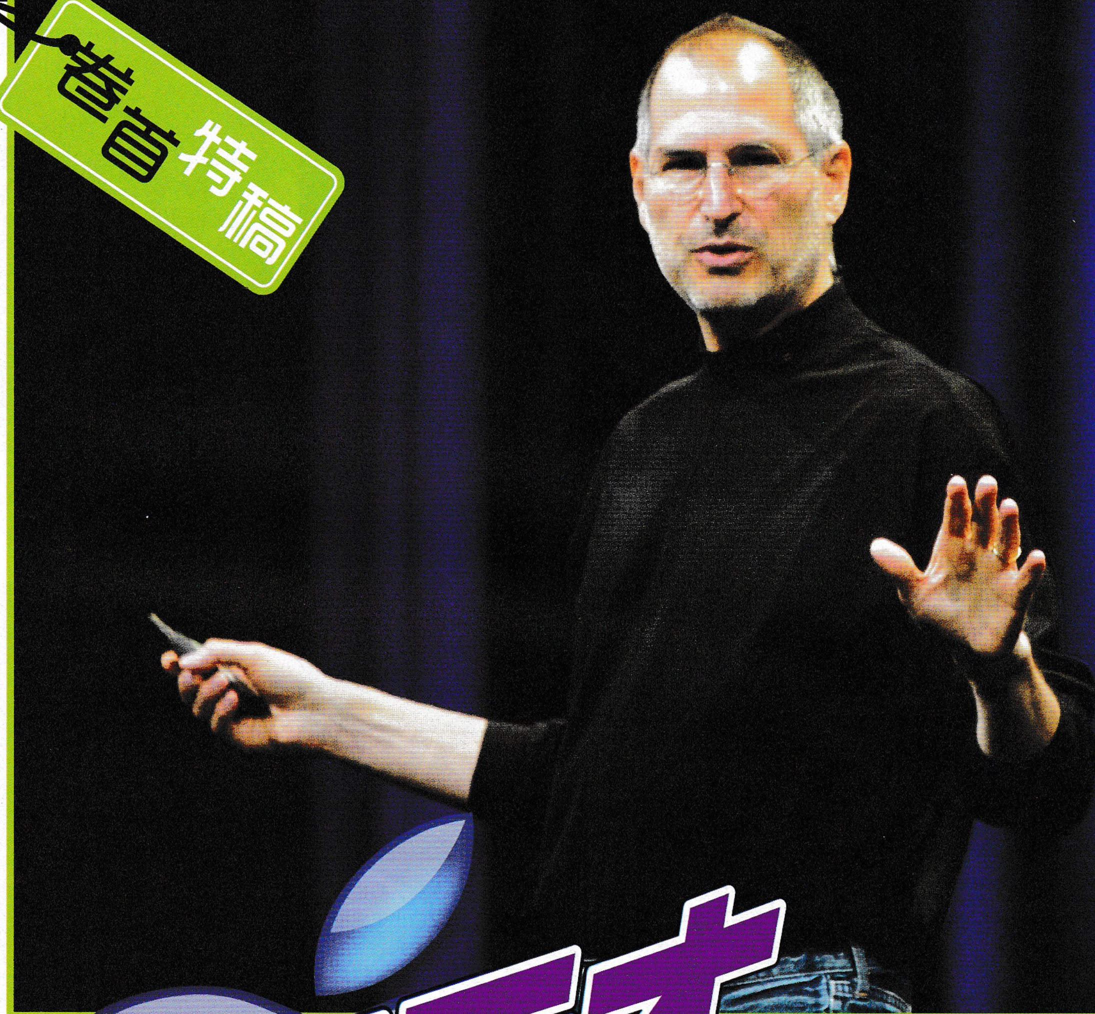
游戏 · 人第37辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏	拒绝盗版游戏
注意自我保护	谨防受骗上当
适度游戏益脑	沉迷游戏伤身
合理安排时间	享受健康生活



恶魔天才的游戏

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

1974年的一个秋日，雅达利公司门外来了个蓬头垢面的少年。前台小姐不知该如何把他打发走，只能找到雅达利高级工程师艾伦·埃尔康（Allan Alcorn）。

埃尔康把眼前的少年上下打量了一番，此人体型瘦削，留着一头蓬乱的长发，虽然看起来刚成年，却蓄起了邋遢的大胡子，看起来要么是个意图不轨的流浪汉，要么是个长年窝在家中的宅男。

“报警吧，要不就先跟他谈谈。”

埃尔康思索了一番之后，决定在惊动警察之前先跟这少年谈谈。

经过详谈后得知，这名少年刚刚辍学，年仅18岁。虽然看起来像个流浪汉，他在谈吐间却流露出惊人的智慧。那时埃尔康手下的工程师朗东（Don Lang）正好需要一个技术人员，于是他就给了这少年一份工作。

“很好，我给你份工作，让你成为一名真正的工程师！”

第二天，朗东怒冲冲地找到埃尔康，气恼地说：“我做错什么了？要这么对我？”

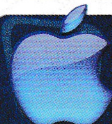
埃尔康诧异道：“你不是要技术人员吗？我给你技术人员了呀！”

朗东咆哮道：“那家伙太猥琐了！太让人讨厌了！他连什么是电子都不知道！”

这个少年的名字叫史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）。



■创业初期的史蒂夫·沃兹尼亚克（左）与史蒂夫·乔布斯（右）。



雅达利怪客

少年时的乔布斯形象邋遢、不修边幅，雅达利的同事都说他看起来像“20岁的胡志明”。与IT业里的很多名人一样，乔布斯不擅社交，满脑袋装的都是技术知识。乔布斯是个真正的技术怪客，同事们大多不愿与他亲近。据埃尔康回忆，乔布斯有段时间里瘦得像根芦柴棒。有天上班，他一边喝着一罐酸果蔓汁，一边对上司说，他正在禁食。

“如果我昏倒了，把我抬到工作台那就好了。别叫警察，拜托了。我没事的，只是有些虚弱。”

有些同事抱怨说，乔布斯的身上总是散发着一股恶臭味，就像一辈子没洗过澡似的。对于这些恶语相向的人们，乔布斯公开骂他们是白痴。虽然人际关系不好，乔布斯的天分无法抹杀，工作中的实绩使他成为雅达利的重要职员——虽然那时他在公司里已树敌无数。

雅达利创始人诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）回忆说："如果他认为你蠢得像坨屎，他就会把你当作屎来对待。他把很多人气得发疯。我非常喜欢他……到现在还是。"

1975 年，怪人乔布斯决定去印度朝圣。当时雅达利在德国发行的街机游戏《坦克》出现了多台损坏故障，埃尔康塞给乔布斯一张赶往德国的单程机票，要他去修理机器，让他修好机器之后再从德国飞往印度，他认为从德国到印度的机票会比加州到印度便宜一些，所以乔布斯应该会答应。

"后来我才知道从加州飞过去更便宜。"埃尔康说。

埃尔康向乔布斯简单讲解了街机维修的技术事项，天资聪颖的乔布斯很快就领悟了。他在德国轻而易举地修好了机器，然后到印度进行了为期数月的参禅。埃尔康后来才知道，乔布斯把德国的街机厂商气得冒烟，因为乔布斯本人痛恨德国。

"他们（德国人）是肉、土豆和啤酒，而他（乔布斯）是空气、水和蔬菜。"埃尔康说。

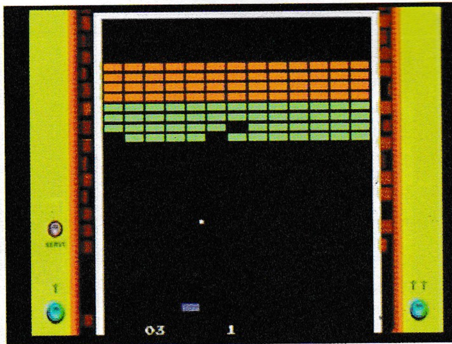
乔布斯从印度参禅数月归来时，雅达利正准备从街机游戏厂商转型为家用机厂商。埃尔康只见乔布斯归来后形象焕然一新，他剪掉了长发、刮掉了胡子，穿着一件桔黄色的长袍，他还送给埃尔康一本灵魂心理学家蓝姆·达斯的著作。"显然，他是得了肝炎之类的病，必须要离开印度，否则就要病死他乡了。"埃尔康说。他让乔布斯重新上岗，为雅达利开发一款新游戏。这是乔布斯的生涯中惟一能令人记起的游戏。

乔布斯归来后不久，雅达利开始开发一款名为《打砖块》（BreakOut）的重点新作。诺兰·布什内尔本人亲自构思了该作的游戏创意，这也是布什内尔为雅达利开发的最后一款游戏，直到 20 多年后他才开发了另外一款游戏。（注：许多年后，乔布斯声称是他构思了《打砖块》的创意，对此，布什内尔简单回应说："也许是他吧。"）

《打砖块》是对雅达利成名作《Pong》的彻底改革，弹珠式的基本游戏机制不变，玩家仍然是操纵小横杠在屏幕底部接球，只不过游戏目的变成用球打掉屏幕上方的砖块。布什内尔相信玩家一定会喜爱《打砖块》，但他对生产这么一台街机的成本非常担忧。为了控制硬件成本，雅达利的工程师们努力将专用芯片的数量减到最少——目标是控制到 75 个左右。

当时雅达利发行的畅销街机游戏销量一般在一万部左右，考虑到维修成本与缩减电路板空间等因素，在最终成品中，每减少一块芯片，就可以节省总共约 10 万美元。布什内尔向员工们发出了减少《打砖块》芯片数量的动员令，采取了一种类似于内部招标的方式征集志愿者，愿意接受该任务的员工可以按照芯片的减少数量拿到相应比例的奖金。但布什内尔的激情演说与提出的丰厚条件都没打动雅达利的工程师们，他们认为布什内尔提出的目标根本没有实现的可能。最后只有乔布斯主动接受挑战。当时乔布斯和他的伙伴史蒂夫·沃兹尼亚克（Steve Wozniak）已经开始在设计 Apple Ⅱ电脑——它的诞生开创了个人电脑产业。

当时沃兹尼亚克在惠普工作，他是"自制电脑俱乐部（Homebrew Computer Club）的成员，该俱乐部的其他成员说，沃兹尼亚克是部里最具天赋的成员。所以乔布斯求助于沃兹尼亚克帮他减少《打砖块》的街机芯片数量。


▲乔布斯设计的雅达利经典游戏《打砖块》。

沃兹尼亚克曾在《坦克》街机在生产线上进行烧录测试的当晚到过雅达利，他试玩了一会《坦克》之后就停不下来了。那时埃尔康对此没有太在意，只觉得沃兹尼亚克是个挺酷的家伙。

"后来我才发现，乔布斯的一生中从来没有亲自设计过任何东西。都是沃兹在背后帮他。"埃尔康说。

沃兹尼亚克连续三天三夜不停地进行《打砖块》的硬件设计，最后将芯片数量减少到二三十块。雅达利的所有工程师都为之折服，埃尔康看到他的精密设计后感叹："真是巧夺天工！"

沃兹尼亚克移走了 50 多块芯片，他的设计精密到只有他本人才能理解。雅达利的所有工程师都不知道他是怎么做到的，问题是，生产商也搞不懂他的设计，他们无法生产出如此精密的硬件。沃兹尼亚克的设计因为超越了时代而不幸成为实验室里供人瞻仰的遗物，埃尔康不得不委任另一位工程师设计了一个易于生产的版本。最后这款游戏的街机中使用了 100 块芯片。

乔布斯到底从这项设计中拿到了多少奖金？布什内尔与埃尔康的说法有所出入。布什内尔记得奖金条件是减少一块芯片发 100 美元，所以乔布斯总共拿到了 5000 美元。而埃尔康记得是以控制到 50 块芯片以内为目标，这样每减少一块芯片可以获得 1000 美元，而沃兹尼亚克超额完成，所以总共拿到了 3 万美元。不过布什内尔与埃尔康都相信，乔布斯向沃兹尼亚克隐瞒了自己获得的真实奖金数量，他所说的数字只有真实奖金的十分之一。

"乔布斯欺骗了沃兹尼亚克，他拿到了 5000 美元，而沃兹只拿到了 500 美元的一半。"布什内尔说。

埃尔康认为，这起事件是沃兹尼亚克后来与乔布斯分道扬镳的主要原因之一。

"乔布斯并没有私藏这些钱，他把钱全投到苹果电脑上了。然而，沃兹尼亚克被最好的朋友欺骗的事实，造成了他们友情的破裂。"

根据后来的一些报道，沃兹尼亚克在多年之后才知道他一直被蒙在鼓里。讽刺的是，他是在一次出差时，于飞机上读到一篇关于乔布斯的传记时，才知道了当年这桩轶事的真相。但布什内尔说事实并非如此：

"真相是，沃兹在某个星期日下午到我家吃野餐。聊天时，我问'你用那 5000 美元做了什么？'他一下懵了，脸上挂着怒容。沃兹尼亚克本来脾气很好的，他真是个好人。"

沃兹尼亚克说，两种说法都没错，他先在飞机上发现了乔布斯欺骗他的事实，然后到布什内尔家里确认真相。他说："我只拿到了 375 美元，我一直都不知道乔布斯拿了多少钱。他跟我说的是分了一半给我，我知道他领到的应该不止 750 美元。他这个人一向认为只要敢做，就可以把 60 美元买的东西卖 6000 美元。只是我没想到他会这么对他最好的朋友。"

独裁者

苹果公司的门牌地址非常奇特——"加州 Cupertino 市无限循环道 1 号"，"无限循环"这个街道名正好形容了在苹果总部里的停车之困难。与硅谷的很多公司一样，苹果公司的停车位讲究的是平等主义，没有给经理和高层预留车位，就算是个开保时捷的高级主管，如果 10 点之后才到公司，就要做好在停车场里无限循环兜圈寻找车位的准备。

但有一辆奔驰却从不"无限循环"，这辆车属于史蒂夫·乔布斯。如果找不到车位，他会直接把车开到公司前门，停在为残疾人预留的轮椅道上，有时还会停在两条道中


■苹果公司可以说是硅谷企业中的异类。



▲苹果公司总部外标志性的"无限循环道1号"门牌。

间。这事已经成为苹果的一个民间传说，几乎所有员工都知道。员工们经常恶作剧地在他的雨刷那里夹一张纸条，上面写着"乱停车"，他们还把轮椅道上几乎看不见的轮椅标志换成了奔驰标志。

乔布斯霸占轮椅道的蛮横作风也反映了他的商业手段：对他来说，常识规则不管用。谷歌有一句著名的口号："别太邪恶"——这成为硅谷管理警句。相信群众的意见与智慧，把员工当上帝对待，这对于商业、对于世界都有裨益。而这只是常识规则，对于乔布斯并不适用。

谷歌与苹果关系友好，毕竟谷歌CEO艾瑞克·施密特（Eric Schmidt）是苹果的董事会成员。但按照谷歌的定义，苹果是邪恶的代表，更像资本主义初期的残暴巨商。它把消费者锁在一个由它掌控的独有产品体系里，对待员工同样没有仁慈可言。

然而苹果在嘲笑着谷歌理念的同时，以它截然相反的邪恶作风高速增长。几年来，它的市值相继超越戴尔、惠普、IBM，如今它以2000多亿美元的市值直逼微软。iPod几乎垄断了MP3播放器市场，iTunes改革了软件流通模式，iPhone重塑了整个无线电子产品行业。即便是当了多年落水狗的Mac操作系统也在冲击曾无懈可击的Windows统治地位。如果乔布斯老实巴交地遵守标准的硅谷理念，新世纪的苹果神话几乎不可能诞生。苹果用古老的方式创造出令人无法拒绝的产品：他们关起门来，挥洒血汗，直到造出臻至完美的产品。

现在观察家、学术界甚至竞争对手都在学习苹果的战略，虽然它看起来就像工业革命时代的遗物，在这个新经济时代，它却发挥了出奇的效率，站在了高科技产业的最前沿。

过去100多年来，管理理论经历了一条平稳的发展曲线，这是一个从奴役到放权的过程。20世纪初弗雷德里克·泰勒提出了泰勒主义，认为工人就像可以更换的齿轮。在那个年代里，他的理论成为流水线生产方式的基础依据。之后每隔10年就会出现一种新理论，每个理论都朝着权力体制的下方层层放权，从部门经理到组长再到工人本身。到1977年罗伯特·格林里夫提出"仆人式领导"，认为CEO应该把自己视为工人的奴隶，注重于使工人干得开心。

硅谷总是在平等主义方面走在前沿。1940年代，惠普的两位创始人采用汤姆·彼得斯提出的"亲近基层式"管理手段，鼓励经理与员工之间的沟通。1990年代，英特尔高层管理者们为了亲近下属，取消了独立办公室，与普通员工们一起坐到了小方格里。今天，谷歌的管理者们还不至于把自己当作员工的奴隶，但他们几乎已经把员工当作上帝。在谷歌总部里有女按摩师，可以玩滚轴冰球，还有能让员工免费尽情品尝美食美酒的餐馆。谷歌的工程师们可以选择自己喜欢的项目，可以选择与谁共事，还可以把20%的工作时间用来做自己的软件创意。这种企业文化造就了谷歌今日的地位。

乔布斯的手段却与谷歌截然相反。乔布斯是个独裁者，苹果的所有产品都要严格满足其标准才能上市，这些标准精确到最小的细节，比如笔记本电脑底部的螺丝数量、显示器边角的弧度。曾经负责OS X界面的一位经理说："他会详细检查一切，精确到像素级。"对于硅谷的多数公司，那种脸红脖子粗的暴君型老板仅存在于过时的讽刺漫画，多数公司都是用胡萝卜激励员工，而乔布斯却以其大棒式管理作风著称。一位内部人士说："在苹果你可能一会是英雄，一会却变成一坨屎……就像过山车一样刺激。"曾在苹果干过的工程师Edward Eigerman说："我在之前和之后的任何公司里，都没有那种随时可能被炒鱿鱼的强烈担忧。"

但是与那些被当作上帝的谷歌员工一样，苹果的员工们同样激情四射地投入他们的工作。这是因为乔布斯在独裁的同时，又有令人不得不服的超凡魅力。他能让设计电源的任务变成上帝授予的使命。原麦金塔操作系统首席设计师安迪·赫兹菲尔德（Andy Hertzfeld）说，乔布斯让他和他的同事们产生了追随救世主般的热情。由于很难赢得乔布斯的点头称赞，苹果员工们会不知疲倦地工作，只为取悦于他。

iMac、iPod、iPhone、iPad……史蒂夫·乔布斯归来后诞生的这些i字辈产品证明了高管不一定要倾听下属的意见，这些创新不是来自娇惯的员工，而是产生自紧张激烈的施压过程。社会心理学家Roderick Kramer在《2006斯坦福商业评论》中称赞乔布斯为"伟大的胁迫者"，并认为"一定的强迫与固执有时有助于解决大型、难以解决的问题"。一位内部人士曾说，乔布斯经常贬低员工，还把他们骂哭，但他说："他几乎永远是对的。"前苹果首席宣传家Guy Kawasaki说，"史蒂夫证明了当个混蛋没什么不好。"

如果要在游戏产业里找出一位与乔布斯相同的领袖，那一定是前任天堂社长山内溥。同样的独裁者造就了相似的企业文化——也许这才是苹果与任天堂存在惊人相似的根本原因。

闭门造车

Nicholas Ciarelli在13岁那年创办了Think Secret网站，该站致力于曝光苹果的机密产品计划。他坚持运营该站长达10年，发布了不少可靠的小道消息，比如预言了新款的PowerBook、iPod Shuffle和Mac mini。他的网站访问量越来越大，当他考上哈佛大学后，仍然坚持运营Think Secret，并且获得了一些广告收入。不过在内心中，Ciarelli不是为了钱才经营他的网站，他的动力完全是自身对苹果产品的着迷。Ciarelli说："我是个苹果狂热份子，在我的生日蛋糕上就有苹果的标志。"

在游戏产业里，会有数百万玩家日以继夜地关注自己喜欢的游戏开发商，为网站上曝光的新作图片而兴奋得夜不能寐。但在消费电子行业里，如此忠诚的消费者不多。苹果是屈指可数的能享受游戏名门待遇的消费电子厂商之一。其他厂商会花数千万美元制造这种关注效应，而苹果却宁愿隐藏自己的行踪。Ciarelli收到过苹果的无数封警告信，2005年1月，他被苹果以侵



▲ iPhone 在 Macworld 展会中的公开轰动了世界。

权罪告上法院。3 年后，他与苹果和解，被迫关闭了自己的网站。

无论是游戏公司还是硅谷的 IT 公司，都有为新项目保密的需要。但近年来各公司已逐渐放宽保密标准。微软鼓励员工写博客，对于员工泄漏新项目信息采取睁一只眼闭一只眼的态度，微软近年来的所有重要游戏产品几乎都在正式公布前经由各种渠道被泄露。索尼的超薄 PS3、PSP go 等重要产品也在正式公布的数月前泄漏到网上，SCEA 总裁杰克 · 特雷顿以轻松的调侃对待这些泄密事件。网络时代正在让秘密无所遁形。对厂商来说，值得庆幸的是那些泄漏出来的消息往往比官方公布更能引起关注，效果可能比花费数百万美元的广告费还要理想。

而苹果却采取了一种极端的保密政策。苹果与媒体的关系非常恶劣，藐视都算是不错的，很多时候几乎处于敌对状态。乔布斯本人只接受极少数其个人信任的记者采访，而且只在他认为有必要时才接受访问。比起游戏业里最善于保密的 Square Enix，苹果对隐秘性的追求更加彻底，以至于苹果的员工也不知道公司的下一步要做什么。员工的门卡分为多个级别，通常只能出入于本部门或本项目组，在门上通常贴着"禁止尾随"的警告标志。软件与硬件工程师分别位于不同的办公楼，彼此无法看到对方的工作，绝大多数员工在产品完工之前都无法看到项目全局。前 iPod 部门主管庄 · 鲁宾斯坦（Jon Rubinstein）说："我们就像个恐怖组织。"

苹果不仅禁止员工向外界透露自己从事的工作，甚至禁止告诉家人。苹果市场部主管菲尔 · 席勒（Phil Schiller）曾告诉《财富》杂志，新款 iPod 的发售日连他的儿子都不知道。乔布斯本人都严格遵守公司的保密规定，他曾把 iPod Hi-Fi 的样机带回家，但是用衣服层层裹住不让家人看到。

苹果的这种极度保密措施使其能在对手毫无准备的情况下突然推出一款划时代的新产品。iPhone 秘密开发了三年，也就比对手领先了三年。当 iPhone 上市并成为最畅销的手机款式后，对手才慢吞吞地开始研发他们自己的同类产品，而当他们的产品上市时，iPhone 早已成为市场的标准。iPod 的模仿者也不计其数，但总是比苹果慢好几步，等苹果挖干净了市场价值、下一代产品问世时，他们才开始推广自己的上一代过时产品。例如，2007 年 9 月微软公布了 Zune2，使用了类似于 iPod 的触摸感应式轮状按键，而苹果在一个月后公布了 iPod Touch，宣告了操作界面的更新换代。苹果曾经拿总是抄袭他的微软开涮，当 Tiger 操作系统最新版公布时，它的宣传海报上写着："雷蒙德（注：微软总部所在地），启动你的影印机吧！"

作为潮流的引领者，"将秘密守到最后一刻"至关重要，苹果要让对手措手不及，让他有足够的时间独领风骚。任天堂同样如是。在 Wii 遥控器手柄、NDSi、NDS XL、3DS 等产品正式公布前，外界连个传闻都没出现。为防止泄密，在 Wii 生命力感应器公布前，连美国任天堂都不知道它的存在，岩田聪在飞往美国的飞机上亲自制作了 Wii 生命力感应器的介绍幻灯片，这款产品的具体用法直到现在仍是一个谜。岩田聪曾对《华尔街日报》说："我的工作是发现别人看不到的潜力，悄悄地把我们的资源投入其中，在别人发现之前使其成为畅销商品。"当索尼与微软放下架子，热情似火地投入体感世界时，任天堂的全新操作界面正蓄势待发。美国任天堂总裁雷吉说："当我们的新产品公布时，消费者与业界会惊讶地说，'哇！真是想不到啊！'"

极度严格的保密使产品公布的那一刻更具戏剧性，更令全世界的媒体疯狂。

Macworld 展会召开的数周前，高科技与消费电子行业的媒体就开始进入兴奋状态，纷纷猜测着乔布斯将在其基调演讲中公布的产品。当基调演讲举办时，所有关联媒体都在网站上实时更新报道，迎接一年来最大的访问量。到了第二天，苹果新产品的消息将出现在全世界所有媒体的显眼位置。据哈佛大学商学院教授 David Yoffie 估算，iPhone 公布时全世界所有媒体的报道大约相当于 4 亿美元的广告费。铺天盖地的报道使 iPhone 成为消费电子产品史上最受期待的产品之一，著名笑星史蒂芬 · 柯伯特开玩笑说，iPhone 的首发是人类历史上第二重大的事件，仅次于耶稣的诞生。

苹果能实现极度保密政策的原因，是因为它的硬件与初期软件几乎全部由自己开发，无需假手于第三方。而在游戏产业里，要实现绝对保密较为困难。索尼与微软至少要在其硬件产品正式公布的半年或一年前把技术规格告诉第三方，让他们有时间做出展示用的软件 DEMO，同时有更多的时间准备首发游戏。虽然第一方与第三方之间签有保密协议，但知道的人越多就越难守住秘密。任天堂能保持较好隐秘性的原因，是由于其软硬件产品与苹果一样，几乎可以不依赖第三方的软件。NDS 与 Wii 的初期展示软件几乎都是出自任天堂之手（育碧的《赤钢铁》算是一个极为罕见的个案）。不过即便是任天堂，终究还是要提前知会部分第三方，有时也难以抑制机密外泄。3DS 在 E3 展召开的 3 个月前公布，据说就是因为信息已经外泄，任天堂只有在 3DS 被媒体曝光前主动公布。

苹果那种闭门造车的经营方式被经济学家们认为是古老大工业时代的产物，就像通用汽车一样，不像是一家高科技企业。而当一个苹果迷最大的乐趣之一，是期待苹果开起门来的那一刻所展示的惊喜，在他们看来，史蒂夫 · 乔布斯无异于圣诞老人。



打开围城

苹果的兴衰沉浮与任天堂存在很多惊人的相似点。1990 年代中期，任天堂的市场份额被索尼与世嘉瓜分，而苹果在个人电脑市场也陷入苦战。任天堂失败的原因是其控制欲太强，试图制定整个产业链的规则，最终被采取开放政策的索尼夺走了所有的伙伴。苹果同样对其产品体系有强烈的控制欲，为控制消费者的整个计算机使用体验，苹果迟迟不愿将其操作系统授权给外部电脑生产商。而微软让硬件商们围绕他的软件开发计算机，终建其一世霸业。1997 年，乔布斯返回苹果后，仍坚持软硬件标准不外传的政策，并坚持至今。苹果的产品处在一个由其完全掌握的封闭体系之内。iTunes 的歌曲只能在 iPod 上播放，想用 OSX 系统就要买麦金塔，想把 iPod 上的电影画面传



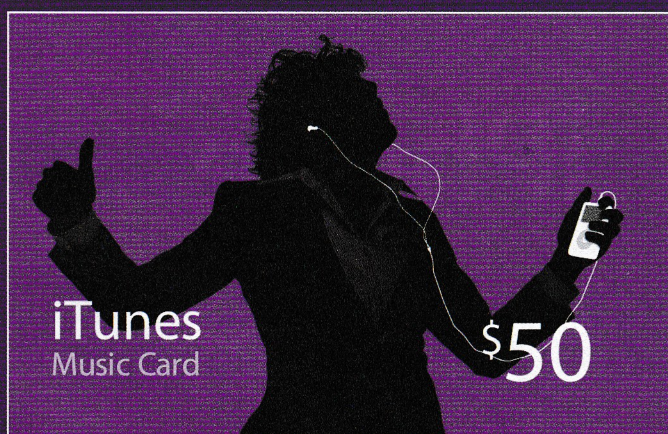
▲没有人比苹果更懂得工业设计的魔力。

输到电视机上，要购买49美元的苹果牌专用连接器。在PC产业的发展初期，整个行业都像苹果一样运营——包括游戏产业。历史上的第一家第三方游戏软件商Activision诞生之前，雅达利2600主机上只有雅达利自己的游戏，雅达利的一批员工辞职并成立Activision后，曾因开发雅达利2600游戏而被告上法院。

现在无论是PC还是游戏行业，软件商已经在产业链里居于硬件商的上游，只有苹果仍然骄傲地把软件商踩在脚下。环球音乐CEO道格·莫里斯抱怨，iTunes正在让唱片公司失去谈判的筹码。NBC环球总裁杰夫·扎克说："苹果已经毁掉了音乐产业，如果我们不控制好视频领域，将同样被苹果毁灭。"在好莱坞剧作家大罢工期间，前迪士尼CEO迈克尔·艾斯纳说苹果才是作家工会的真正敌人。"片商们与史蒂夫·乔布斯签署了协议，而他把合同扔给了清洁工。他们总是这么干，钱都被谁赚走了？苹果！"苹果的这种内容经营机制，与任天堂发明的权利金制度有异曲同工之妙。不同之处在于，苹果将该制度推广到整个娱乐行业，所有娱乐内容供应商都要受制于苹果。

乔布斯对其硬件的过度保护也经常伤害其最大的粉丝。iPhone的固件升级曾多次导致变砖事件，如果安装了未经苹果批准的软件，变砖的几率更高。2007年9月，iPhone变砖事件首次大面积爆发后，网上出现了声讨苹果的联盟。著名消费电子网站Gizmondo写了一篇新的iPhone评测文章，推荐网友"千万别买"。然而即使网上已经怨气冲天，仍然有无数消费者心甘情愿地进入苹果的围城，不少用惯了iPod的用户甚至把家里的PC换成了麦金塔。

Web2.0峰会组织者Tim O'Reilly认为，网络的未来是"三层系统"——即硬件、软件与专属的网络服务。索尼、微软与任天堂都在严格按照"三层系统"的方向发展，用自己的硬件标准、自己的软件审核体系和自己的网络平台建造一个完全由自己掌控的产品世界。索尼是这一战略最虔诚的信徒，为此斯金格CEO把索尼的整个管理结构掀了个底朝天，每一个改革举措都是为了建造一个团结的索尼、一个整合的产品体系。苹果所经历的一切，索尼都在十几年前经历过。只是结果恰好相反。索尼曾多次试图建造自己的独立产品体系，投入巨资推广其独有格式，结果却被世界冷落，孤独地守卫着自己孱弱的格式。索尼欠缺的是他在七八十年代曾拥有过的潮流驾驭能力。现在的消费者需要的是简洁的设计与直观的界面，而索尼却把它的产品设计得越来越复杂。只有任天堂对苹果的"直觉式体验"感同身受。从Wii与NDSL的"准苹果式"设计，到减少按键数量、以体感操作的游戏方式革命，一切都围绕着简洁的理念。



当苹果在自己的体系里建立起标准并获得足够多的消费者认可之后，乔布斯将其标准放之四海。但是与硅谷的开源文化不同的是，苹果是在确保其独有产品体系的前提下开放外围标准，即授权第三方生产能让苹果的产品用途更广的周边产品或软件，而不是像Adroid一样让其他电子厂商生产出其他牌子的iPhone。仅2006年就有20多万家公司签约为苹果开发软硬件，其中包括EA、世嘉等游戏软件商。自从宝马于2004年率先在其部分车型中添加iPod接口，克莱斯勒、福特、本田等公司纷纷跟随。从2006年开始，美国的新出厂车型中，70%以上都有内置的iPod专用连接口，此外十几万架飞机拥有iPod连接口。与死脑筋地固守其独家格式的索尼相比，苹果的精明之处在于，它不会对已经成为事实标准的格式做无谓的抗争。索尼因为固守其ARTAC格式而失去了MP3市场，而iPod一开始就坚决拥护MP3。2003年苹果决定推出兼容Windows的iTunes，开始还有人担忧此举会损害麦金塔电脑的销售，而事实却是为iTunes插上了高飞的翅膀，让使用Windows的98%的个人电脑用户们有了购买iPod的理由。另外一个具有标志性意义的事件是苹果将麦金塔电脑使用的处理器从IBM的PowerPC换成了英特尔的技术，这使其运行Windows成为可能，也为第三方软件商为其开发软件创造了便利。

2008年7月，苹果的围城终于向广大的第三方打开了城门，AppStore的开放宣告了苹果新时代的来临，也吹响了苹果进军游戏产业的号角。

规则制定者

曾几何时，苹果的硬件就像任天堂的主机一样，是一个被整个行业忽略的角落。当苹果像任天堂一样，在自己的角落里逐渐发展壮大，第三方开发商们流着口水，期盼着苹果向他们开放软件开发权。App Store公布之前，苹果在旧金山举办了一场iPhone游戏软件开发座谈会，150多家开发商踊跃报名。他们将此视为iPhone将敞开大门的标志。


▲《超级猴球》iPhone版的销量让世嘉感到十分满意。

与苹果合作是一件很累人而危险的事，据说苹果几乎从不向软件开发商提供技术文献资料，宁愿选择以口头的方式进行讲解，以免文献外泄。零部件供应商也不可能知道苹果的新产品计划，苹果只会向它的合作伙伴提供其必须知道的信息，芯片商PortalPlayer前CEO加里·约翰逊说："就像别人是专门为了服务于他们而存在。你可以跟他们有伙伴或业务关系，但他们对此并不看重。"在2006年4月的一个早上，约翰逊得知苹果决定不使用他们已经为苹果开发了一年多的芯片，这块芯片本来会占到PortalPlayer业务收入的一半。消息传出后，该公司股价下跌了一半。7个月后，PortalPlayer被Nvidia以3.57亿美元收购——这是其被苹果抛弃之前市值的一半。

电影公司与游戏厂商在加盟iPhone之前都有诸多顾虑，他们不愿步音乐产业的后尘。游戏产业采用的是"刮胡刀－刀片"式商业模型，硬件商在主机上亏损以扩大用户基数，通过利润丰厚的软件盈利。而苹果的商业模型却是一种逆向的"刮胡刀－刀片"模式。苹果销售的是高利润率的"刮胡刀"，而内容供应商卖的是廉价的"刀片"。在游戏产业里，只有任天堂的商业模式与之有些许相似。任天堂的主机有惊人的利润率，但软件售价普遍较低，甚至广泛采取随硬件附赠的方式。通常这种商业模型的利润都归硬件商享有，留给第三方的只有些许残羹冷炙。所以iPhone发售初期，好莱坞不大乐意为其提供影片，早期加盟的只有迪士尼（乔布斯是其最大个人股东）和派拉蒙。

与苹果合作，就要做好不断妥协的准备，因为苹果从不妥协。在美国，移动网络运营商控制着手机的价格与营销方式，甚至手机内置的功能也要听命于运营商。而这种行业规则却无法套在苹果身上。苹果自己挑选了16种服务在iPhone主页中突出显示，用户要通过iTunes注册，而不是AT&T的主页或营业厅。此外，AT&T为iPhone提供的价格补贴也高于其他

手机。

苹果对合作伙伴提出的条件虽然苛刻，甚至有些伤人自尊，但只要肯低下头，傍上苹果这棵大树，就抓住了攀上枝头的机会。iPhone发售后的第一季度，AT&T无线用户增加了47%，达到200万，用户流失率明显下降，运营收入增长了38.6%。苹果就像1980年代的任天堂，虽然有些专横，却令人无法拒绝。

第三方在AppStore中销售的软件收入有30%要缴纳给苹果，比家用机游戏平均15%的权利金比例高得多。不过由于AppStore游戏的平均售价较低，因此每销售一款游戏所交的权利金绝对值较低，而且发行商无需花费生产、包装、运输成本，也无需低价批发给零售商。美国世嘉总裁Simon Jeffery说：“通过AppStore销售游戏的利润率高于其他任何主机。”AppStore的首发游戏之一《超级猴球》销量超过50万套，进账逾500万美元。在AppStore的启迪下，世嘉欧洲与美国分公司最近进行大改革，今后将以经营下载游戏为主，这样他们可以裁掉大量销售人员，减少运营支出。

拥有iPhone游戏市场最高占有率的是EA。自从2005年底以6.8亿美元收购手机游戏厂商Jamdat，EA成为全球最大的手机游戏厂商，而EA对iPhone的支持可谓顺理成章。1980年代初期，EA创立伊始，大约半数的员工都是来自苹果公司，EA创始人特里普·霍金斯（Trip Hawkins）就曾是苹果的第一位市场部策划经理。但在1980年代末，苹果将注意力转向企业市场，EA决定不再为麦金塔开发游戏。1987年，当时的苹果CEO约翰·斯卡利（John Sculley）说：“世上不存在家庭电脑市场。”EA创始人宾·戈登(Bing Gordon)还记得当时听到这话时的震惊与愤怒，戈登说，斯卡利急着与家庭电脑市场划清界限，是“不想人们把麦金塔视为玩具”。结果，麦金塔电脑在商务市场发展得并不顺利，而普通家庭用户更对其鲜有兴趣。麦金塔的游戏销量暴跌，EA再也不屑于把它的PC游戏移植到麦金塔。直到十几年后，苹果终于生产出使用英特尔芯片的麦金塔，将PC游戏移植到麦金塔的难度大大降低，至少比移植到PS3和Wii要容易得多。借iPod之威，麦金塔的中低年龄层用户不断增多，EA也把它的一些核心系列移植到了麦金塔上。



▲EA是最早支持iPhone的游戏厂商之一。

EA致力于使它的游戏产品覆盖所有能玩游戏的平台，iPhone是它不可能错过的目标。2007年，苹果确立了通过iPhone/iPod Touch进军游戏业的计划。史蒂夫乔布斯说：“开始我们不知该如何宣传iPod Touch，渐渐的，有人说它是部游戏机。于是我们就把它当游戏机宣传，于是它就腾飞了。iPod Touch是全世界最适合游戏的掌上设备。”乔布斯正式公布AppStore时，邀请EA高层上台发表了长篇大论的演讲，以此向其他第三方示好。及早投入iPhone的EA手机游戏业务持续增长，去年第四季度EA业绩最惨淡时，只有手机部门实现了14%的销售额增长。去年12月，最畅销的11款iPhone游戏中，EA占了7款。从2008年到2009年，iPhone/iPod Touch的游戏销售额从不到1亿美元提高到5亿美元，增速超过以往任何一部游戏机。

第四势力

离开雅达利30年后，史蒂夫·乔布斯带着AppStore杀回游戏业，他用《打砖块》的奖金创办了苹果，现在他的目标是称霸整个游戏业。

苹果正在成为整个消费电子行业的规则制定者，它的一举一动都成为人们的模仿对象，其中尤以游戏厂商为甚。iTunes与iPod的联动策略大获成功之后，Xbox LIVE与PSN将影音节目供应服务开展得如火如荼；AppStore开通后，索尼打造了PSP minis，任天堂推出了DSiWare。Xbox LIVE与PSN的网络体验正在成为X360与PS3不可分割的一部分，但掌机玩家们仍然



▲游戏成为iPod Touch重点宣传的功能。

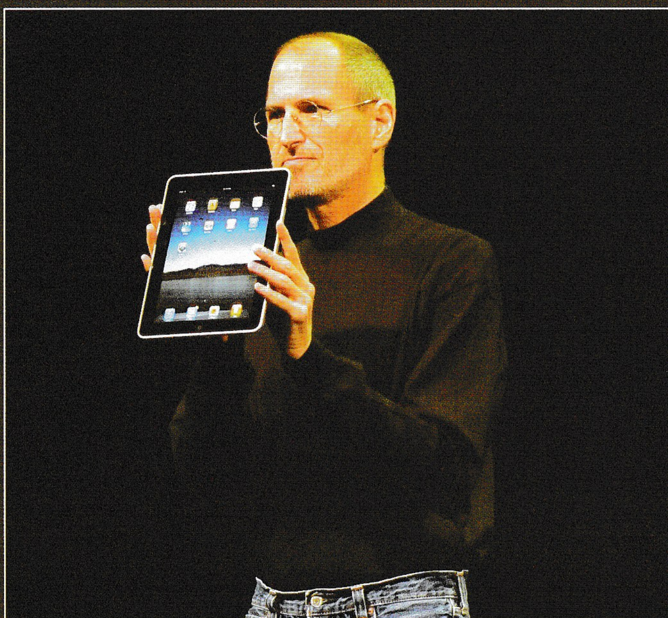
与网络形同陌路。PSP go上市后销量只有预期的十分之一，DSiWare也有些形同虚设的感觉。用户的消费习性决定了索尼与任天堂很难超越iPhone的网络经营模式。菲尔·席勒在去年9月的一个发布会中骄傲地说：“想想那些在我们之前的公司，过去你玩他们的游戏时觉得还挺酷，而现在再看看他们，与iPod Touch比起来他们的游戏实在太少了。”

若论游戏软件数量，iPhone已经超过当前五大主流游戏机的总合，几乎所有最具影响力的游戏系列都可以在iPhone上找到相应的版本。低廉的软件定价是苹果在游戏领域迅速崛起的主要原因。著名游戏分析家Michael Pachter说：“当家长们意识到，同样给孩子花30美元，他们能在AppStore买15款游戏时，他们将会转向iPod Touch。”

AppStore开通时，有人担忧苹果将步雅达利的后尘，最终被泛滥的垃圾游戏淹死。在AppStore接近3万款的游戏中，优质游戏确实寥寥无几。毕竟你不能指望一款2美元的下载游戏拥有《怪物猎人携带版》那样丰富的产品价值。但是与雅达利时代不同的是，AppStore的游戏售价低廉，花钱下载了几个垃圾游戏也不至于令用户对苹果品牌产生不信任感。偶尔淘到几个便宜又好玩的游戏却能给人以惊喜。各大第三方游戏发行商加盟后，也在努力开发价格更高、质量也更高的游戏。几乎所有主要游戏发行商都已加盟AppStore，苹果正在引导这些实力厂商制作具有标志性的iPhone大作，正式与索尼和任天堂争夺玩家市场。

今年4月中旬，苹果聘请了IGN主编Matt Casamassina担任AppStore全球游戏编辑经理，负责对AppStore的游戏产品进行筛选与引导。Casamassina自称是“全世界最了解任天堂游戏的玩家之一”，曾负责创建了IGN的N64频道，并掌管后来的NGC和Wii频道。招聘Casamassina对AppStore的游戏进行把关与甄选，反映了苹果针对任天堂的游戏风格进行战略性部署的意图。

强大的游戏功能也是iPhone日本战略的关键。日本人曾为其遥遥领先于国际水平的手机技术而骄傲，而如今日本的手机行业正在对iPhone忧心忡忡，日本的



游戏厂商也感到了 iPhone 的来势汹汹。Capcom 社长辻本春弘说："过去一两年来，游戏的生活方式发生了转变，手机已经成为一个真正的游戏设备。"在 TGS2009 的会场上，758 款展示游戏中，手机游戏占了 168 款，是上一年的两倍以上。日本的手机游戏发展得最早，《最终幻想》与《勇者斗恶龙》早在多年前已登陆 NTT DoCoMo 的手机。日本的手机网络服务也异常发达，NTT DoCoMo 的 i-Mode 为游戏开发商提供了一个巨大的市场。但日本移动通信市场闭国自锁的特点使其手机公司在国外毫无作为。日本游戏厂商有扩大海外份额的强烈渴望，在手机业务领域，他们只能借助 iPhone。

苹果将有可能成为第一家真正打开日本游戏市场的海外硬件商。2008 年 CRI MiddleWare 对日本 102 家游戏开发商的调查显示，80% 的开发商希望为 iPhone/iPod Touch 开发游戏。Hudson 的柴田真人在 iPhone 于美国发售后兴奋异常，他通过非正常渠道搞到了一部能在日本使用的破解版 iPhone。现在柴田是 Hudson 的 iPhone 游戏事业部长，他说："我知道它将为游戏世界带来革命，将对日本造成巨大冲击。"在一年内，Hudson 在 AppStore 上推出了 26 款软件，下载量超过 300 万。Hudson 于是将每年的 iPhone 游戏发行目标提高到 20 款。

去年 11 月，任天堂面向 3000 多名消费者进行了品牌认知度的抽样调查。结果表明，在女子高中生中，对 iPhone 的青睐度远高于 NDS，理由是"NDS 上令人惊奇的软件正不断减少"。岩田聪公开对任天堂员工宣布"已经战胜索尼"，但他曾私底下忧心忡忡地告诉心腹们"未来的假想敌将会是苹果"。

总是充满危机感的岩田聪认为，苹果与任天堂一样具有不断引领潮流的能力，而且苹果可以在更为主流的广阔市场中有更强的号召力，如果苹果与当年的索尼一样决定全力进攻游戏市场，对任天堂的冲击将不堪设想。任天堂迎战强敌的一贯策略是提供独一无二的游戏体验，《马里奥》、《口袋妖怪》等游戏系列可以为任天堂牢牢抓住几千万忠诚玩家。但任天堂的目标不止是这几千万玩家，而是"人手一台"，在此征程中将不可避免地与苹果交手。为了在这个更广阔的市场中尽可能避开苹果的正面冲击，任天堂开发了 3DS。

没有游戏按键是 iPhone 手机应用的主要约束，很多画面惊人的 iPhone 游戏在操作上吃了大亏，比如《街头霸王 IV》。为了避免操作界面与 iPhone 相似，任天堂没有像外界传闻的那样以体感功能作为其下一代掌机的主要卖点，而是使用了目前市面上极为罕见的裸眼 3D 液晶屏技术。由此实现的独特游戏体验将使 iPhone 对其无计可施。6 年前，任天堂正是靠着硬件特性的创新迎战 PSP，不仅保住了掌机市场，还发现了一片新的蓝海。6 年后，任天堂是为了防范苹果而早早地推出 3DS。

比起任天堂，索尼受到的冲击更大。iPhone/iPod Touch 的市场定位是年轻人，对于 NDS 的低龄与中老年人主力市场影响不大，而年轻人市场正是 PSP 的一切。上个财年，PSP 销量从 1410 万台降低到 990 万台，PSP 在美国的销量几乎降低了一半，iPhone 正在鲸吞年轻人市场，而在这些消费者的口袋里装不下第二部掌机。索尼已经被苹果夺走了便携音乐播放器市场，承受不起游戏市场再被侵占。有传闻称索尼将在 E3 展上公布 PSP2，不管它是不是传说已久的"PlayStation Phone"，对操作界面进行改革已是迫在眉睫。索尼已经在操作方式上交了太多的学费，该从任天堂身上学到些真本领了。

Show Time

2010 年 1 月，史蒂夫·乔布斯在旧金山公布了 iPad，苹果征服游戏业的计划又向前迈出了一大步。

Gameloft 创始人 Michel Guillemot 说："我认为 iPad 是游戏进化的第四步。第一步是微型计算机的出现，第二步是家用机，接着是智能手机，而如今是 iPad。"

游戏是 iPod Touch 的主要市场定位，而 iPad 是 iPod Touch 的加大版，它拥有与 PS2 相当的游戏性能，能够吸引那些因屏幕太小而对掌机缺乏兴趣的核心玩家。如果是由任何一家游戏公司经营 iPad，高昂的售价会使其败得一塌糊涂。但就像霍华德·斯金格所说，"苹果"这个商标就足以让它的信徒们心甘情愿地接受高价位，苹果的用户拥有更强的消费实力——这是游戏产业不得不接受的事实。

iPad 刚发售，可供选购的游戏就达到 100 多款，其中大多是现有 iPhone 游戏的高清版本，也不乏移植自 PSN 和 Xbox LIVE 的游戏。EA 在 iPad 首发时推出了 5 款游戏，其中包括《极品飞车 变速》。根据 iPad 发售前一周面向开发商的调查，正在开发的 iPad 软件中，游戏占了 44%，游戏已经成为 iPad 势力最大的软件类型。

不会有太多玩家因为游戏而购买 iPad，但会有更多时尚电子爱好者们因为 iPad 而玩游戏，这正是游戏软件商们对其趋之若鹜的重要原因，iPad 将是他们扩大游戏人口的大好机会。16 年前，电器商索尼进入游戏业，把无数影音爱好者们变成了玩家；9 年前，系统软件商微软进入游戏业，把无数 PC 游戏玩家变成了家用机玩家。今天，身为 IT 与消费电子行业完美结合体的苹果进入游戏业，将会把时尚电子的爱好者们变为玩家。理想的结果是：未来游戏产业的格局从三足鼎立变为四分天下，苹果带来的新市场使游戏产业进入下一个高速增长周期。

也许，这是一个轮回。由雅达利出身的员工收复被雅达利败掉的游戏市场，与微软一起重建游戏产业的美国势力，微软对抗索尼，而苹果牵制任天堂，达成东西方的势力均衡。

比尔·盖茨已经为美国势力开了个头，下面将会是恶魔天才的 Show Time。



▲ IT 业最具象征性的两位人物，能共同从日本人手中夺回游戏产业吗？

1980年代末，在某游戏展会附近的一间酒吧里，Origin公司某高层怒喝道：“特里普·霍金斯是个反基督徒！”

为何把矛头指向EA创始人特里普·霍金斯（Trip Hawkins）？这位Origin高层说，EA征服游戏产业靠的不仅是好游戏，更是让对手无法做出好游戏的卑鄙伎俩。在EA吞并Origin之前，曾恶意状告Origin，目的是用官司牵制住这么一家规模本来就不大的公司，使其分身不暇，无法继续制作出色的游戏。Origin高层曾质问霍金斯为何无理取闹地状告他们，霍金斯的回答是：“这就是商业。这是我们的胜利之道。”

EA在不断的吞并中扩大自己的规模，从数十人的小公司发展到拥有上万名员工的巨无霸，如今惊人的员工数量超过了所有的游戏公司，这是EA几十年来疯狂吞并的结果。EA式经营手段是美国很多巨型企业的典型作风，也逐渐成为很多游戏发行商学习的榜样。几十年来，EA以其霸道作风在游戏业里纵横捭阖，未逢敌手。直到进入21世纪，精明老练的商人鲍比·考提克（Bobby Kotick）将Activision培养成又一匹豺狼，他不仅和EA一样四处吞并，更将其利爪指向了EA这头猛虎——它挖走了2015工作室的核心人员，出资助其成立Infinity Ward，此举直接造成EA的王牌《荣誉勋章》的衰亡。此后Activision扶摇直上，最终实现了超越EA的梦想，成为又一个横行天下的霸王。而EA多年来一直伺机报当年的一箭之仇，直到Activision走向辉煌顶点时，EA终于抓准机会，以其人之道还施其人之身，轰轰烈烈地夺回了当年被抢走的英才。Infinity Ward已名存实亡，《使命召唤》也许会重蹈《荣誉勋章》的覆辙。

商战如战争般惨烈，而牺牲的往往是那些曾冲锋陷阵、立下赫赫战功的猛将。

文 藤曦　美编 anubis

传世之书

名将之殇

纪念巨头之战中逝去的名工作室

EA篇



2008年2月，EA总裁约翰・里奇蒂耶罗在拉斯维加斯的DICE峰会发表演讲，他把过去几年来EA的扩张策略总结为"命令与征服式商业模型"。他对过去EA的作风追悔莫及，他说："这种命令与征服式模型，这种命令与指挥式模型不管用……牛蛙、Origin、Westwood——如今他们都已不复存在，就是因为这种模型存在的问题……我可以简单地说是EA毁了他们，而由于我也参与其中，因此也可以说是我毁了他们。他们告诉我他们是被政治斗争、被官僚作风整死的……"

对很多核心游戏玩家来说，EA就像《星球大战》里邪恶的帝国，这不仅是因为它曾保持了十几年的全球最大第三方游戏软件商身分，更重要的原因是，它凭借自己的雄厚财力不断吞并，将玩家们热爱的游戏工作室收归旗下，然后在这些明星团队与EA的流水线式企业文化的融合中逐渐变质，失去了他们往日的创作力，曾经辉煌的游戏系列随之没落，最终被EA高价买下的这些明星工作室在玩家的唏嘘中被关闭。在玩家看来，他们心爱的游戏公司是死于EA之手，而事实上也确实如此。企业文化的冲突是这些工作室倒闭的根本原因，习惯了小公司经营方式的游戏开发商们无法融入EA的财团体制，最终因水土不服而被葬送。

在无数次的失败尝试后，新总裁约翰・里奇蒂耶罗上任时，提出了对明星工作室进行兼收并蓄的新方法。EA为其新收购的BioWare等公司提供了尽可能最高的自由权，同时减少对开发商的吞并，更多地采取资本合作的方式获得这些开发商的游戏品牌，EA成立了EA Partners部门，专门为著名的游戏工作室提供游戏开发资金，换来其游戏的发行权，在此合作制度下，EA从众多竞争者手中夺走了实力派合作伙伴，包括从育碧手中夺走Crytek、从Sierra手中夺走Valve，而最主要的抢夺对象则是Activision，它已经从Activision手中夺走id Software、《吉他英雄》开发商Harmonix以及如今的Infinity Ward主力团队。正如当年那位Origin公司高层所说，"让对手无法做出好游戏"也是EA的一个惯用伎俩，更何况是对付Activision这家多年来的宿敌。

EA改革之后，收购的步伐明显放缓，而后期收购的一些名工作室处境也得到了改善，DICE、BioWare、Criterion等开发商与过去一样实力雄厚，甚至犹胜当年。可惜那些在EA的称霸之路中倒下的名将仍不免令人唏嘘……

从原点到终点

Origin Systems（1983～2004.2）

"ORIGIN，我们创造了世界，1983～2001"

2001年3月，在奥斯汀市的某处，理查德・加里奥特等人为《网络创世纪2》举办了追悼活动。他们将《UO2》的日程表、设计文件等资料点燃，回忆Origin曾经拥有的时代，并为这个时代划下句点。对他们来说，这不仅是《UO2》的追悼会，更是Origin的追悼会。身为创始人的理查德・加里奥特身上穿着一件黑色T恤，上面写着："ORIGIN，我们创造了世界，1983～2001"

三年后EA才正式解散了Origin，但对于加里奥特来说，Origin早在2001年就已经从原点走到了终点。

[原点]

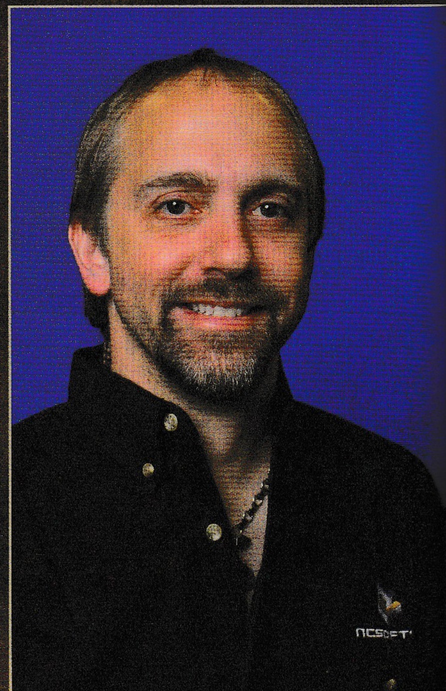
1983年，理查德・加里奥特与家人一起创办了Origin Systems。理查德和他的哥哥罗伯特制定的企业文化是奖励创新，以及制定庞大、广阔的游戏设定，他们的理念是"我们创造世界"。

Origin项目主管Stepen Beeman回忆说："Origin的美德主要在于，它能竭尽一切所能完完全全地实现导演的构想。我们的箴言是'延期只是一时，而遗憾将伴随一世'。为了让游戏没有任何遗憾，我们会牺牲进度，超出预算……甚至牺牲程序员的人生。"

在被EA收购之前，马拉松式的加班生活已经是Origin的家常便饭，Origin甚至有个说法："睡眠只会让人更虚弱。"知名制作人瓦伦・斯派特（Warren Spector）在Origin工作了7年，他说："我一直觉得我们真的想要改变世界。这种创造全新事物、走在世界前沿的感觉太令人兴奋了，这是推动大家疯狂工作的首要原因。"

员工们将每个游戏的开发过程视为一个学习的过程。每次从零开始启动一个《创世纪》新作项目，都是一个兴奋的起点。Beeman说："LucasArts和id等公司都是以技术所能允许的条件为基础，在此之上开发游戏。而我们的理念是在合理的时间范围内能实现的目标，如果在当前无法完成，开发进度会推迟一两年，等到硬件的进化使其变得可行。"

然而由于目标太远大，Origin终于出现了资金短缺。Origin曾经是一家发行商，自己负责寻找工厂生产游戏，并将其打入零售渠道。当时多数电脑游戏都是使用软盘为媒介，而Origin的游戏容量巨大，经常需要8～10张软盘，每张软盘造价为0.7美元。《银河飞将》（Wing Commander）就是一款容量巨大的野心之作，这款游戏的软盘生产费用把Origin的所有现金消耗得一干二净。而且需要支付的工资也在飙升，在《银河飞将》与《创世纪VI》之前，Origin的游戏都只要一两个人开发，外加几个外包的美术与剧本人员。而《银河飞将》的主力团队



▲现代网络游戏之父理查德・加里奥特。


▲备受尊敬的名制作人瓦伦 · 斯派特。

有5人，续作增加到25人，其中还包括一些要价很高的明星级制作人。另外，由于苹果电脑与C64电脑的没落，一些相关零售商随之破产，这些零售商拖欠Origin的货款成为坏账。当时的金融环境更令Origin的处境雪上加霜。由于房地产泡沫破灭，全美信贷体系遭到剧烈冲击，大多数金融机构与银行不愿继续向小公司贷款，Origin的资金来源几乎被完全斩断。为了避免Origin破产，无奈之下，加里奥特只有选择了EA。理查德说，选择EA的理由是：“EA对未来总是有精确的判断，他们可以准确预测平台的更迭，能够准确地对未来的挑战做出规划。”

还有一个原因是当时特里普 · 霍金斯已经离开了EA，创办了3DO公司。“如果特里普还在那里（EA），我们绝对不可能与EA走到一起。”当时参与此次并购的一位Origin员工说。

EA收购Origin的初期公司发展得非常顺利，第一年，Origin的员工数量从200人增加到400人，同时进行的项目从5～10个增加到10～20个。EA对Origin的产品审核与开发体系进行了改造，获得了更高的游戏开发预算，可以制作出规模更大的游戏。然而在规模扩张的同时，也出现了一些潜在的问题。在新招募的员工中，有很多都是缺乏经验的新手，开工的新作数量在增加，而游戏质量却在降低，结果其中有一大半的项目被Origin自己枪毙了，浪费了EA提供的大量资金。加里奥特自嘲说：“EA可能就是因为这样被气疯了，他们可能觉得‘Origin真是一群婊子’。”

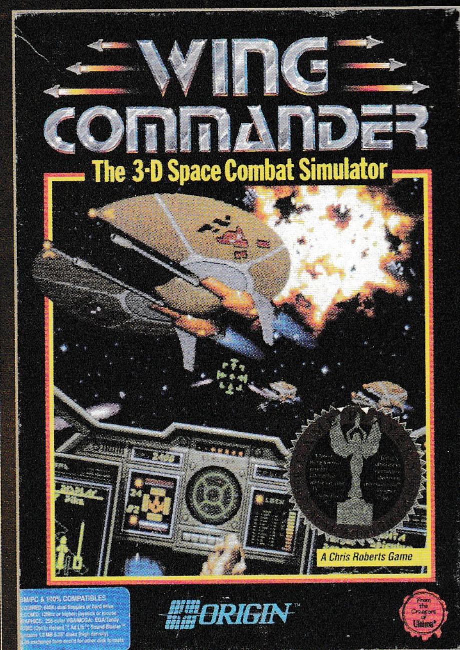
瓦伦 · 斯派特说，EA从深渊里拯救了Origin，却使其陷入了另一个困境。

“EA抛给我们很多绳子，多到可以把我们全都吊死。”斯派特说。

由于Origin的挥霍，EA开始以强硬姿态介入其内部运作，试图将其融合到EA的大机器中。斯派特认为，EA就像一个充满政治斗争的帝国，人们为了争夺更好的职位、更多的资源、更高的宣传费而明争暗斗。“而且EA中有些人对Origin的开发管理能力缺乏信心，或者可以说对整个奥斯汀的游戏开发圈都缺乏信心。所以出现了很多奇怪的决策。”斯派特说，Origin的企业文化就是从这时开始消失。

EA将Origin划分为多个独立的开发组，Origin支离破碎。Origin美术师Denis Loubet说：“每个开发组的主管都是其团队的独裁者，但都要向EA摇尾乞怜争取资金。”Origin有一个流传很广的玩笑，说是Origin从为叛军（《星球大战》）卖命变成为帝国卖命了。程序员Steve Powers说：“从EA掌控时起，Origin企业文化中的乐趣便随之消失了。我们曾经的企业文化就是把工作变成最大的乐趣，虽然每天的工作时间很长，而且我刚在那里工作时，工资仅够高于贫困线。EA把工资提升到在当地具有竞争力的水平，业余爱好者们突然间有了份体面的职业。它不再是个宅男兄弟会，而是真正的商业机构了。”

加里奥特说，官僚作风在EA已经根深蒂固，很多高级管理者跟政客没两样。他们认为：“你的成功将阻碍我的成功，EA关心你就意味着冷落我。”加里奥特说：“这些政客开始把我们视为敌人，处处与我们作对。”



▲Origin在《创世纪》之外最具标志性的游戏当属《银河飞将》。

[终点]

EA收购Origin后，管理权落到了时任EA全球工作室总裁、现任微软互动娱乐部副总裁的唐 · 马特里克（Don Mattrick）手中。来自温哥华市郊本拿比市的马特里克是加拿大游戏产业的传奇，1982年，年仅17岁的他开发了加拿大历史上第一款商业发行的游戏《进化》（Evolution）。1991年，EA以1300万美元收购了他的公司Distinctive Software。马特里克加入EA后表现出非凡的政治能力，他很快就被提拔为全球工作室总裁，掌管EA的全球游戏开发事务。EA加强对Origin的管控后，马特里克要求所有团队必须严格遵守项目进度（据加里奥特表示，《创世纪VIII》就是毁在这个新制度上）。马特里克枪毙了多个失去控制的项目，因为一些让人摸不着头脑的理由取消了其他多个项目。有人认为马特里克是在针对Origin，因为它在与他本人亲信们所在的EA Canada争夺资源。马特里克对于Origin网络游戏计划的态度就从某个侧面反映了他对Origin的敌视。



■网络创世纪

Origin原本没有足够的预算开发《网络创世纪》。加里奥特直接找到时任EA总裁的拉瑞 · 普洛斯特（Larry Probst），希望提供15万美元的首期款启动该项目，而普洛斯特连这点要求都不答应。加里奥特在2004年接受GameSpy采访时说：“《网络创世纪》在开发期间是个没人管的野种，EA所有人关心的都是《创世纪IX》，没有人真正理解什么是《网络创世纪》。”当《网络创世纪》的公测吸引到5万人，EA的态度出现了180度的转变，他们要求加里奥特暂停《创世纪IX》，全力制作《网络创世纪》。

1997年发售的《网络创世纪》是Origin有史以来最成功的游戏，用户数量达到了25万人，它的出现宣告了MMORPG游戏产业的

诞生，EA对网络游戏产生了浓厚的兴趣。接着Origin向EA提出了多个网游项目企划，其中有太空歌剧式网游史诗，有使用电子卡的武术游戏，有网络足球游戏等等。这些游戏全部都是原创。然而EA的经营理念是开发体育游戏、授权游戏和续作，EA高层批准了《银河飞将Online》、《哈利·波特Online》、《网络创世纪2》等基于成熟品牌的网络游戏，原创游戏提案全部遭否决。Origin员工们反对开发《网络创世纪2》，因为这样会与《网络创世纪》自相残杀，但马特里克批准了该作，取消了《银河飞将2》，并将其团队转到《UO2》。这些喜欢飞船的人又岂会甘心去做中世纪题材？他们在6个月后便集体辞职了，《UO2》不得不推翻重来，结果这么一推翻就再也站不起来了。

2001年3月，马特里克取消了《网络创世纪2》，而此时Origin的开发者们已经对该作产生了感情。讽刺的是，马特里克的理由正是当初Origin的反对原因——《UO2》会与《UO》形成竞争。在此期间，马特里克相继取消了多个网游项目。《武装民船Online》（Privateer Online）于2000年被取消，原因是避免与EA大作《Earth and Beyond》竞争。《PO》团队后来跳槽到索尼网络娱乐，并创造了大获成功的《星球大战 星系》。而《哈利·波特Online》也于2001年被取消，更名为《霍格华兹Online》后转给New Pencil工作室，最终还是在2005年被取消。其他被取消的游戏还有超现实幻想游戏《Transland》、英国奇幻作家Michael Moorock参与的《银色之心》（Silverheart）、吴宇森风格的动作游戏《火駒》（Firhorse）、即时战略游戏《Technosaur》……

巨型发行商通常追求的是超大作主义，有


■创世纪IX

潜力销售数百万套的超大作会得到所需的一切资源，而那些中小规模的游戏被中途取消的可能性很高。瓦伦·斯派特就是因为自己负责的众多项目被取消而一气之下离开了Origin。对于小型工作室来说，他的游戏项目获得的回报是相当可观的，但是EA需要的是百万大作，很多游戏EA宁愿将其扼杀于摇篮中，这样在进行财务结算时可以作为运营损失冲抵税收，比起将其贸然推向市场造成的损失更小。换句话说，EA需要的是销售前景的可靠性。与很多巨型企业一样，EA有着规避风险的本性，寻求一种最稳妥的经营方针。2005年《纽约时报》发表了一篇关于游戏续作的文章，其中说到：“今年EA计划发售26款游戏，其中只有1款不是续作，其他的有第16代的《NHL冰球》、第11代的《极品飞车》、第13代的《PGA高尔夫巡回赛》……”在该文中，普洛斯特说续作最能吸引华尔街的投资者，因为他们有稳定的消费群体。“他补充说，EA的目标是每年至少推出一款完全新作。”对此，自由作家Bill Harris戏谑说：“每年推出一款新作的‘目标’？去你的，拉瑞，野心别这么大。想想伊卡洛斯吧！”

1992年，前Origin员工Steve Powers在市场部的垃圾桶里发现了一张整个公司的集体照。“这张照片是在Wild Basin大楼外的阶梯上拍的，就在《创世纪VII》发售庆祝派对时。”Powers回忆说。“我把它扫描了，当了几年的Windows桌面。有人辞职或者被辞退时，我就会用Photoshop在他头上打个红点。这些红点们会在圣诞时聚在一起。就在1997年圣诞节前，我在照片上给自己打了个红点。我进入其他游戏工作室后，好多年来一直不断更新那张照片，直到最后一张脸上也打了红点。”

1998年，唐·马特里克主持投入5400万美元的EA Canada工作室于本拿比开张。到2003年，该工作室已经有700名员工，马特里克又投入资金在附近建造了另一座办公园区。EA多数最畅销的体育游戏都交给了EA Canada，包括《FIFA》、《NBA Live》等。

1999年，在开发4年之后，Origin推出了令人失望透顶的《创世纪IX》。当时没人意识到这将成为Origin的最后一款新作。理查德·加里奥特不久就离开Origin创办了Destination Games，这个名字的背后，有着从原点（Origin）到终点（Destination）之意。他把那些被EA炒掉的《创世纪IX》员工们重新收归旗下。2001年，Destination成为韩国网游巨鳄NCSoft的美国分公司，更名为NCSoft Austin，之后发行了大获成功的《英雄城市》（City of Heroes）和《激战》（Guild Wars）。

EA最终于2004年关闭Origin，将《网络创世纪》转到加利福尼亚工作室。最后一个被炒掉的是制作人Jeff Hillhouse——他是理查德·加里奥特于1983年招聘的第一位员工。

牛蛙之死
Bullfrog（1987～2004）

“牛蛙曾是我的所有，而突然间我却成了过客。”

约翰·里奇蒂耶罗在DICE对牛蛙等工作室的忏悔发言之后，牛蛙创始人彼得·莫利纽（Peter Molyneux）在1UP网站的采访中回应道：“老实说，当时的我太蠢了。说实在的，EA其实没做错什么。只是我当时太幼稚了，我应该和30个朋友共事，而不是招聘200个陌生人聚集在身边，搞得大家的日子都不好过。”

也许这是已经当上微软欧洲游戏开发事务主管的莫利纽已经大彻大悟，也许这只是他对里奇蒂耶罗出于合作需要的礼貌性回敬。不管怎样，他和里奇蒂耶罗有一个共同的认识，那就是：“如果想要让你收购过来的人们继续发挥其所长，就要努力为他们创造他们之前所熟悉和擅长的环境，可惜当时的牛蛙没有做到。”

[上帝游戏]

彼得·莫利纽是英国游戏产业的先驱，他在1982年创办了Taurus公司，开发了自己的第一款游戏《企业家》（Entrepreneur），他本来希望这款商业模拟游戏能卖个几百套，结果总共只卖掉2套，莫利纽自嘲说：“我相信其中肯定有一套是我妈买的。”之后莫利纽做了几年的商务软件，积累了原始资本，终于在1987年创立了牛蛙工作室，之后他开发了《上帝也疯狂》（Populous），该作的独特创意引起了当时在英国寻找合作伙伴的EA的注意。结果由EA发行的《上帝也疯狂》销售了数百万套，而在那时牛蛙



■充满邪恶气息的《地下城守护者》

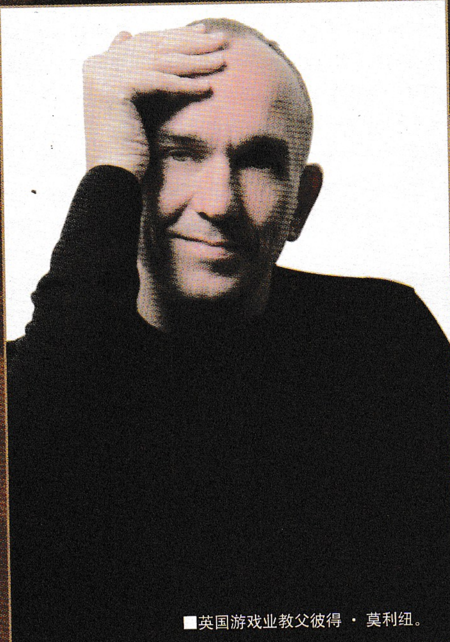
总共只有8人。

彼得·莫利纽还没来得及适应突如其来的成功，他的公司就在红灯区里某个音像店的楼上，办公室里非常破旧拥挤，经常出现桌椅相碰的热闹情形。与很多充满激情的创业者们一样，这群牛蛙们虽然条件艰苦，但是却像个大家庭般欢乐友爱。在接下来的一款游戏同样取得成功后，牛蛙搬到了环境优美的Surrey高科技园区，天花板上不再有裂缝，桌椅也终于是完整无缺的了。牛蛙们像搬进新家的孩子一样，开心地玩闹着。那时BB枪开始流行，贪玩的牛

蛙们经常拿着BB枪在办公室里玩枪战，把桌椅当作掩体，每个人键盘旁边都放着把BB枪，随时应对突如其来的偷袭。回想起那段时光，莫利纽曾经的得力助手Alex Trowers说："那是最美好的岁月。"

牛蛙工作室的规模仍然在不断扩张，很快新办公室也不够用了。牛蛙搬到了同一个工业园的另外一座更大的办公楼，他们就在那里完成了《Syndicate》。公司规模扩大后，实施了更严格的管理，BB枪成了禁物。不过贪玩的小牛蛙们又到当地的商场里买来小型镭射枪取而代之，在午餐时间或者夜里的枪战仍然是牛蛙工作室独特的风景线，他们甚至邀请楼上的其他公司加入他们的战局。而自从楼上的公司加入之后，战斗变得更激烈夸张了，有一次楼上公司的家伙们来了个高难度突袭战——他们从楼上的窗户吊了几个绳子下来，就像反恐部队一样，从窗外向他们发动进攻……

在这快乐的公司气氛中，牛蛙完成了《主题公园》(Theme Park)。该作在英国电脑游戏销量榜TOP10排名停留了4年之久，是牛蛙在欧洲销量最高的游戏。面对着滚滚而来的金钱，彼得·莫利纽采取了极速扩张的政策。牛蛙又一次搬到了更大的写字楼。办公室的轻松氛围依旧，新来的员工中，有一些马戏团般的表演家，他们会在办公室里骑单轮脚踏车或者玩杂耍。然而由于公司规模扩张，组建了多个开发团队，各部门之间无可避免地出现了裂痕。牛蛙的员工数量已经达到80人，同时开发的游戏超过7款。



■英国游戏业教父彼得·莫利纽。



▲质量不佳的《Hi Octane》是牛蛙企业文化变质的标志。

1995年1月,EA用4000万美元收购了牛蛙，从此加速了牛蛙企业文化的变质。《Hi Octane》就是一款诞生于EA集团体制的劣质游戏。EA为了让它支付的4000万美元尽快看到回报，给牛蛙留了两个选择：其一是将正在开发中的《地下城守护者》(Dungeon Keeper)缩减规模尽快完工，其二是以最快的速度开发出一款原创新作。莫利纽不愿意牺牲抱以厚望的《地下城守护者》，所以只能拿新作开刀。他们用《地下城守护者》的场景引擎，增加一些网络代码和悬浮赛车，《Hi Octane》就这样诞生了。从概念构思到游戏摆上货架，这款游戏的开发周期总共只有7个星期。《Hi Octane》是牛蛙最失败的游戏之一，发售后无人问津，人们更关心的是同时期上市的同类型游戏《Wipeout》。对于一直致力于开发优质游戏的牛蛙，《Hi Octane》是一个令其金字招牌蒙尘的游戏。当时EA首席创意官宾·戈登(Bing Gordon)将责任全部推给了莫利纽，他说莫利纽在牛蛙并入EA后的第一个季度性董事会中承诺能够在短期内推出一个优质游戏，以缓解其《地下城守护者》屡屡延期造成的财务压力，而他的这个承诺连牛蛙的另一个创始人Les Edgar都不知道。戈登说："彼得想当大公司里的大英雄，而EA不知道如何评估其产品是否足够优秀。如果早知道有那样的长远影响，我们肯定不会那么做。"

另一方面，牛蛙的规模仍在扩大，又一次搬到了另外一个充满未来感的办公楼。这次的办公场所面积可用"广袤"来形容，办公区里有很大一部分面积空着。Alex Trowers说，那时候办公室里最流行的游戏不再是枪战，而是室内足球。牛蛙不久就发现了这次搬到大办公室里的真正意图——EA的员工很快进驻牛蛙，填满了空余的办公场所。

虽然公司规模在扩大，平均每个游戏项目投入的资源反而在减少。同时开工的游戏数量增加，项目周期被缩短，开发人员无法像过去那样对每个细节精雕细琢，无法"任性"地将已经做好的内容推翻重来。而且在商业管理方面比过去复杂得多，商务缠身的莫利纽几乎无法腾出时间亲自参与游戏开发。莫利纽回忆说："我已经没时间看游戏，通常是走到办公室里，花半个小时和他们呆在一起，然后走开。这是我人生最糟的时期。牛蛙曾是我的所有，而突然间我却成了过客。"当时正在开发的《坚不可摧》(The Indestructibles)就是一个牺牲品。这本是一款充满野心的游戏，试图模拟真实的超级英雄在真实的城市里战斗。然而由于缺乏有效的项目管理，它被屡次取消，又屡次恢复开发。经过在商业管理与游戏创作之间长期痛苦的挣扎，莫利纽最终作出了一个重大决定。

"我仍然热爱游戏，我讨厌那时自己正在做的事。"于是莫利纽决定辞职。

[十二怒人]

宾·戈登认为，莫利纽的离去是很多独立游戏制作人被带到大公司之后总是会出现的结局。"很多创办工作室的企业家进入EA后，都会有一段调整期。突然间，他们必须要关心股东、工作室间关系等事务，甚至还要担心自己的身分。每个人对此反应各不相同。彼得的反应出乎我们的意料之外。"

从莫利纽递交辞呈，到正式对外公布，中间相隔了一年。根据协议，他必须帮助EA完成了《地下城守护者》才能离开。莫利纽也不愿对这款开发多年的游戏半途而废。即便他已经提出辞职，对于《地下城守护者》仍然是慢工出细活的严谨态度。将原定只剩几个月的开发周期又延长到一年，EA的管理者们对此大为不满。而在距离游戏发售只剩下6个星期时，莫利纽认为还应对其进行一次全面的重新设计。这下EA被彻底惹毛了，EA高层对莫利纽忍无可忍，扬言对该项目一个子儿也不会多给，如果再延期，EA宁愿放弃该项目，过去投入的钱权当打水漂了。莫利纽回应说："我会自己付钱把游戏做完。"结果，《地下城守护者》开发团队在游戏制作的最后阶段搬到了莫利纽的家中，完成了最后的开发工作。

《地下城守护者》比原定计划推迟了两年才上市，其中最关键的游戏内容都是最后几个月在莫利纽家中完成的。之前持续数年的开发成果几乎被全部放弃。事实证明莫利纽率领的小牛蛙们还是只能适应创业之初的车库式小工作室文化，与EA合并后的两年，他们的创作力被EA的财团体制掩埋，直到莫利纽与EA闹翻，小牛蛙们恢复自由身之后，才恢复了他们的创作才华。压抑数年的灵感喷涌而出，以至于只用了几个月就完成了过去数年都无法完成的高品质游戏。



▲地下城守护者 II

《地下城守护者》是继《上帝也疯狂》之后牛蛙工作室最具代表性的游戏，它为牛蛙赢回了一度失去的名声，同时也为EA弥补了当年4000万美元的投资，然而EA却因为该作失去了更有价值的东西——牛蛙的核心人才们。在《地下城守护者》开发后期发生的决裂，使包括莫利纽在内的整个开发团队坚定了离开EA的决心。莫利纽带领着20人团队创办了Lionhead，无论是公司规模还是企业文化，它都与当年创业初期的牛蛙相似。

莫利纽带着核心团队走后，牛蛙就像一具失去了灵魂的躯壳。由于失去了指引项目方向的领导人，牛蛙内部成立了一个委员会，

叫做"十二怒人"（Twelve Angry Men，简称TAM）。虽说是"十二怒人"，其实总共只有6人，他们负责决定游戏的方向，在此体制下诞生的第一款游戏是《主题医院》（Theme Hospital）。该作素质尚可，然而缺乏宣传。失去了莫利纽这样一个能与EA董事会周旋的强有力的人物，牛蛙难以说服EA高层向他们的新作投入足够的预算，一系列新项目被EA否决。Alex Trowers说："这一系列事件使得大家将EA视为坏蛋并愤而离去。"

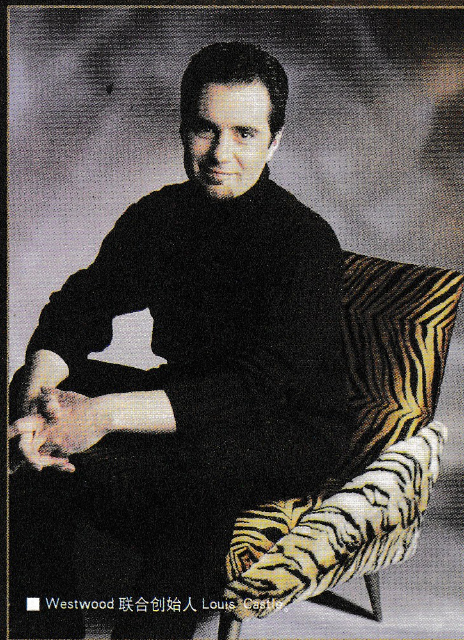
2003年，牛蛙拖着残存的躯壳，跟着EA搬到了位于彻特西的新办公楼。那是一座极其奢华的办公楼，位于一个风景优美的湖畔，楼体采用了高科技的玻璃幕墙。办公楼旁边拥有EA自己的酒吧、咖啡馆和商店。而这个宛如度假村般的地方成为了牛蛙的葬身之地。2004年，EA完成了对牛蛙残余员工的吸收消化，正式宣布牛蛙的死讯，而那座湖畔的写字楼以"EA UK"的身分为世人所知。那时已经没人关心葬在那里的丑陋牛蛙。在外界看来，早在7年前，牛蛙已死，并已化身为"狮子头"。

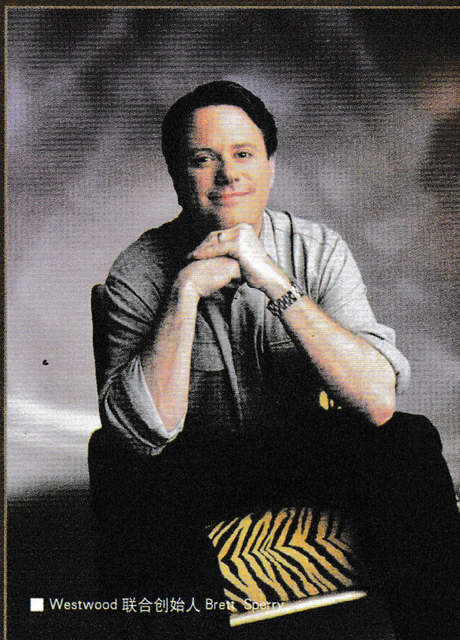
西木之朽

Westwood（1985 ～ 2003）

"任何一个失误都可能让我们倾家荡产。"

1984年的一天，年轻程序员布雷特·斯佩里（Brett Sperry）来到好友路易斯·卡索尔（Louis Castle）位于拉斯维加斯的家中，此行的目的是借他的点阵打印机。从此，为了那台打印机，拜访卡索尔的家成为斯佩里的日常事务。那时两人都没意识到，那台作为他们友情桥梁的打印机正悄然催生游戏历史上最令人尊敬的游戏工作室之一——西木工作室（Westwood Studios）。


■ Westwood 联合创始人 Louis Castle


■ Westwood 联合创始人 Brett Sperry

[命令与征服]

1979年，布雷特举家从康涅狄格州搬到拉斯维加斯。在那座举世闻名的赌城里，IT行业相对落后——整个拉斯维加斯只有一家店能买到苹果电脑，所以那家叫做"23世纪"的IT用品商店成为布雷特最经常光顾的地方，他因此而认识了在店里当销售员的路易斯·卡索尔。

卡索尔说："当时布雷特对我来说就像个本土英雄，因为他拥有我梦寐以求的工作——以做游戏为生。"

布雷特说，他的一生就是在不断地创造，在各种世界中创造秩序与规则，不管是火车模型、积木还是电脑程序。上大学时，他学的是心理学和建筑，而游戏设计是从中学开始的业余爱好。路易斯也是从中学开始学习编程。小学时，他对好友拥有的电脑以及能够在那些电脑上玩的游戏羡慕得流口水，但他的父亲拒绝给他买如此昂贵的"玩具"。于是路易斯到处打短工，虽然时薪只有1.25美元，经过长期积累，他竟然凑到了2100美元自己买了台Apple II电脑。从此路易斯开始学习编程。

布雷特大学毕业后在拉斯维加斯找到一份公司——他在一家小不点般的教育软件公司里写程序，刚毕业不久的他连电脑都买不起，只能在公司里加班到深夜，这样就可以蹭公司的电脑用，他可以用公司的电脑来做自己的项目。



■命令与征服

这样的日子持续了8个月。终于存够了钱买了自己的电脑后，布雷特还缺一台打印机。当时他与Epyx公司签约，正为其开发一款名为《龙之火》（Dragonfire）的游戏，他要把游戏设计方案打出来交给Epyx审核，所以他想到了家里有打印机的新朋友路易斯。借此机会，布雷特与路易斯开始一起切磋游戏开发经验。路易斯自己根据街机游戏《龙穴冒险》（Dragon's Lair）做了一个DEMO，布雷特看到后十分惊讶，无法相信这样一个理念超越时代的游戏居然来自一个业余爱好者之手。

布雷特成了路易斯家的常客。1985年的夏天，路易斯父母邀请布雷特一同前往约赛米蒂国家公园避暑度假，在那里，布雷特提出了与路易斯各出资一半创立游戏公司的想法。最初他们以自己名字的拼写组合称呼这家新公司——Brelous Software。布雷特认为这个名字太莫名其妙，所以在10个星期后就弃用了。布雷特与路易斯经常开车到加州西木市看电影、逛街或者到当地独具格调的咖啡馆消遣。布雷特突然想到Westwood这个名字和Hollywood有点像，应该比较能吸引年轻人，于是公司名决定变更为"Westwood Associates"，其中"Associates"有志同道合之意。路易斯说："我们烦透了与对我们的产业一窍不通的人们合作，我们希望与有着同样激情的人们共事。我们招募的不是雇员，而是合伙人，我们不希望任何人有低人一等的感觉。"

Westwood以Epyx公司提供的1.8万美元项目投资为启动资金，之后陆续开发了几款移植游戏，但布雷特与路易斯始终希望制作自己的原创游戏。1987年，Westwood找到了当时规模还不是很大的EA，获得了一笔项目投资，开始开发他们的第一款原创游戏《火星传奇》（Mars Saga）。

在Westwood成立的初期阶段，由于缺乏成名作，发行商提供的资金不多，布雷特与路

易斯需要自己筹措不足的部分。路易斯说：“我们的每一款游戏都押上了自己的房契，我们不能有任何失误，任何一个失误都可能让我们倾家荡产。”不过这种半自主投资的项目进行方式使 Westwood 有更高的创作自由，因而创作出发行商本不看好的《沙丘魔堡 II》（Dune II），之后以此为框架开发了《命令与征服》（Command and Conquer），一举奠定了 Westwood 这个名字在业界的地位。

1998 年 EA 收购 Westwood 之后，来自赌城的西木焕发新春。EA 提供的雄厚资金与人力资源帮助 Westwood 大大提高了游戏开发能力，保持着每年两款游戏以上的旺盛创作力。EA 对 Westwood 的收购曾被认为是大发行商吞并小工作室的一个经典成功案例，Westwood 上下员工都对 EA 开出的条件非常满意，而且 EA 同意最大限度地向 Westwood 提供经营自主权，路易斯与布雷特还可以获得销售收入分红。充满干劲的 Westwood 员工们很快就为 EA 创造了销量超过 240 万套的《泰伯利亚之日》。EA 对 Westwood 的实力充满信心，不断扩大其公司规模，短短两三年内，员工数量从 80 人增加到 250 人，并组建了 Westwood 太平洋工作室——而这却成为后来的动乱之源。

[内乱]

在 EA 收购 Westwood 之前，Westwood 开发的多款主要作品都是通过 Virgin 公司发行。Westwood 的游戏逐渐成为 Virgin 的主要收入来源，Virgin 方面成立了一个工作组辅助 Westwood 开发游戏。由于 Virgin 经营不善，将包括 Westwood 在内的主要资产都卖给了 EA，Virgin 本身的工作组被更名为 Westwood 太平洋。换句话说，原本相当于 Westwood 半个母公司的 Virgin 变成了 Westwood 的子公司，该公司负责人 Mark Skaggs 突然要向昔日的下属俯首称臣，不满情绪在所难免。

Westwood 太平洋工作室成立后，陆续开发了《NOX》、《Red Alert 2》、《尤里的复仇》等畅销大作，而同时期拉斯维加斯的 Westwood 总部全力制作的 3D 即时战略游戏《君主 沙丘之战》却令人失望。Mark 相信这是太平洋工作室夺回主动权的最好机会，他对拉斯维加斯总部落井下石，向 EA 进言，称拉斯维加斯方面开发实力已不如从前，正在限制他们的发展。Westwood 太平洋工作室需要更自由独立的环境，不受拉斯维加斯方面的管辖。

EA 采取的是典型的绩效主义政策，绩效高就有发言权。虽然在 Westwood 太平洋工作室的几个热销大作背后，拉斯维加斯方面也功不可没，但 EA 只认准项目主要负责人的功劳。太平洋工作室越来越得宠，而拉斯维加斯方面的开发预算不断减少。最终太平洋工作室与 Westwood 总部剥离，更名为 EA 太平洋，由其独立负责《命令与征服 将军》，而在此之前 Westwood 已经为该作的 SAGE 引擎及前期规划工作投入大量心血。此外 Westwood 总部的部分核心人才被调到了 EA 太平洋，进一步造成其游戏开发实力的削弱。而布雷特不满 EA 对 Westwood 的待遇每况愈下，认为 EA 违背了当初给予其经营自主权的承诺，正在将他一手建立的 Westwood 拆散融入到 EA 的血液中，他选择了与 EA 发生正面冲突，结果由其负责的《叛逆者 2》被 EA 取消。

在 Westwood 与 EA 的冲突中，路易斯选择了服从。也许是 EA 对布雷特的杀鸡儆猴之举让路易斯产生了危机感，也许是路易斯想要保全正面临危机的 Westwood。当路易斯与布雷特和 EA 之间的 5 年合同到期时，路易斯与 EA 续签了合同，而布雷特选择了离去。与布雷特一样选择离去的还有一大批核心开发人员，他们有的成为自由职业者，有的合伙组建了新游戏工作室，留在 EA 的只有 50 人。而 Mark Skaggs 独霸太平洋工作室的愿望也没有实现。EA 曾在其提议下扩充太平洋工作室规模，甚至已经专门修建了一座供 EA 太平洋使用的办公楼。然而在 Westwood 大批离职之后，留在 EA 的路易斯成为掌权者。不久 EA 决定将 Westwood、EA 太平洋与《荣誉勋章》开发团队合并，成立了 EA 洛杉矶工作室，由路易斯担任负责人。《命令与征服》仍在继续，而玩家所认识的西木已经凋零。也许，惟一值得我们庆幸的是，Westwood 的作品不像 Origin 与牛蛙一样从此没落，它所留下的遗产仍被 EA 悉心经营，虽然找不回昔日的辉煌，却总算让它的 FANS 有所期盼。2009 年 4 月，路易斯与 EA 的又一个合同期满后选择了离去，《命令与征服》的未来将有更多的变数。在 EA 的 2009 年大裁员中，EA 洛杉矶工作室由于游戏销量不佳而成为重点裁员对象之一。RTS 类型的整体没落，转型为 FPS 的失败（《泰伯利亚》胎死腹中），众多不利因素正使 EA 失去对《C&C》品牌的耐心。十年前，路易斯在 Westwood 成立十五周年的一次媒体访谈时说：“我希望有一天 Westwood 能成为家喻户晓的品牌，就像奔驰一样成为高品质的代名词。”当时 Westwood 曾计划开发一款网络游戏，将其战场从 RTS 转向 MMORPG。十年后，Westwood 已不复存在，而转战 MMORPG 的构想被它的老对手暴雪实现，以一款《魔兽世界》成功转型。如果当时的 Westwood 与暴雪一样保持不受发行商束缚的企业文化，也许如今会是另一种光景。



▲位于拉斯维加斯北部的原 Westwood 总部，有 200 多名开发人员在这里工作。



▲这张珍贵的照片拍摄于 1986 年，那时是在 Westwood Associates 成立之后不久，后面的写字楼就是他们的办公地点。

全国流行

Pandemic（1998 ~ 2009.11）

> “会议结束后，我们默默地回到办公桌，几乎所有人都走了。”

Pandemic 工作室第一款游戏推出的十年后，迎来的不是周年纪念仪式，而是自己的葬礼。在经济危机的困境中，这家曾经骄傲自豪的独立工作室结束了自己的生命。过去 EA 关闭 Westwood、Origin 等开发商时，曾遭到忠实拥趸们的声讨，怨气持续多年不散。但这次人们更多地对 EA 表示理解。Pandemic 这个庞大的团队一直在努力适应 EA 的大发行商体制，它从来就不是一家稳定的工作室，在它的历史中曾经犯过无数次错误，只不过几次胜利的光辉让人们忘记了它背后的阴影。

[陆军的拜访]



▲ Pandemic 的初期代表作《战争地带》。

Pandemic 的生命缘起于 Activision 的办公楼大堂。在 1990 年代末，Activision 还是一家与如今大不相同的游戏公司，主要活跃于 PC 游戏领域。在 Activision 有一群才华横溢的开发者，他们开发的《州际飞车》（Interstate '76）、《黑暗王朝》（Dark Reign）等游戏令人印象深刻，不过最具代表性的还是《战争地带》（Battlezone）。虽然在名义上是雅达利时代经典之作《战争地带 2000》的重制版，实际上二者几乎没有相似之处。《战争地带》创造了一种全新的混合游戏类型，将坦克射击游戏与复杂的即时战略相结合。深邃的游戏性与出色的平衡性使该作受到了一致好评，不过由于系统较为复杂，只有核心玩家能理解其乐趣，因此游戏的销量并不是很高。

Andrew Goldman 与 Josh Resnick 相信自己创作了一款高品质的游戏，但是在销量决定一切的 Activision，业绩不佳的他们难以得到重视，所以他们决定离开 Activision，开办自己的公司，建立自己的公司文化与管理风格。他们参照 Bungie 的风格建立了 Pandemic Games，多数员工都是来自《战争地带》的团队，还有一些员工是曾在 Auran 公司参与《黑暗王朝》制作的澳大利亚开发人员。"Pandemic" 这个词有 "全国流行" 之意，这反映了 Andrew Goldman 与 Josh Resnick 的野心。Pandemic 公司的初步员工数量是 16 人，当他们筹备就绪，开发自己的第一款游戏时，员工数量增加到了 30 多人。

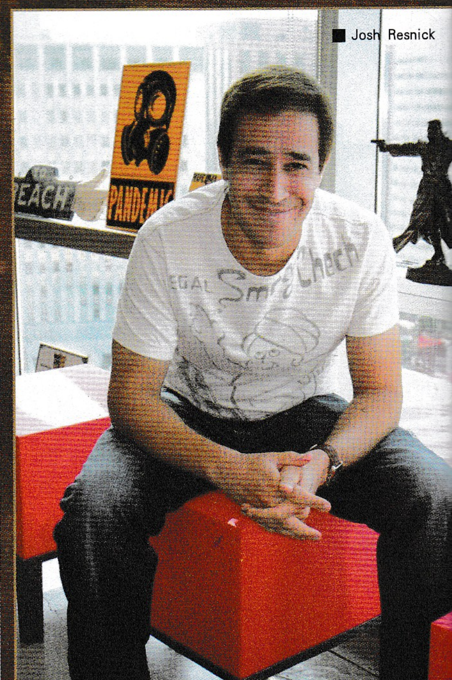
Pandemic 独立后仍然与 Activision 保持合作关系，他们的第一款游戏是《战争地带》的续作。为了吸引更多玩家，《战争地带 2》强化了动作性，冷战题材换成了更能让轻度玩家感兴趣的外星入侵题材。不过简化的任务设计导致前作的 FANS 十分不满，而轻度玩家仍然对其不感兴趣，结果闹得两头不讨好。

《战争地带 2》的失败让 Pandemic 认识到一个事实：永远不要试图同时吸引两种完全不同类型的玩家，没必要为了扩大受众面而牺牲自己的特色。之后 Pandemic 开发的《黑暗王朝 2》就是完全面向 RTS 铁杆玩家，而且在 RTS 类型中开创性地使用了 3D 画面，还有多种镜头角度可选。

Pandemic 成立初期业务面比较狭窄，只能继续为前雇主干活，做点续作维持公司运作，而 Andrew Goldman 与 Josh Resnick 还是希望能够与更多的发行商合作。Pandemic 的发展非常迅速，很快就从只能同时开发一款游戏的小开发商发展成为能够同时开发 5 款游戏的大开发商，吸引了来自众多国家的游戏开发者。《黑暗王朝 2》的多数主要开发人员都是澳大利亚移民，他们在洛杉矶住了几年后都思乡心切。Resnick 的妻子也是来自澳大利亚东部港市布里斯班。所以 Pandemic 决定在澳大利亚设立分部，让那些核心人员们能够回到家乡。《黑暗王朝 2》的团队构成了澳大利亚分部的基础，其他员工都是从当地招聘。他们的第一款游戏是为 3DO 制作的即时战略版《Army Men》。这款游戏于 2002 年发售时成为业界的笑料，之后居然还出了好几个质量无下限的续作。大约就是在那时，Pandemic 与 EA 建立了合作关系。Pandemic 为 EA 开发的棒球游戏《Triple Play》是一个试图尝新却落个惨败的游戏，它导致 EA 在很多年内都懒得理会 Pandemic。

2000 ～ 2002 年间是 Pandemic 高速增长却也是黑暗时期，多数游戏都羞于见人。但是 Pandemic 暗中抓住了一个千载难逢的机会。2000 年 5 月，Pandemic 启动了他们历时最久，最为有趣的一个项目。美国陆军计划使用类似于游戏的软件作为士兵训练工具，他们成立了 "创意技术" 公司，与索尼电影旗下的 Imageworks 合作。而索尼的这家分公司从来没做过游戏，所以他们需要找一个擅长开发游戏的工作室才能接下这个项目，碰巧 Josh Resnick 当年在商学院的几个朋友在索尼工作，他们把 Pandemic 推荐给了索尼。

最初该项目定名为 "C-Force"，早期军方和游戏产业合作的项目通常是开发出一些模拟软件，教士兵使用昂贵的器材。而 Pandemic 接手的项目是用于训练真实战争情境下的团队协作，强调的是行动的安全性与效率。该项目难度大、耗时长，持续了好几年才看到了成果。该项目是 Pandemic 从低质游戏承包商向 A 级开发商进化的转折点。Pandemic 将 C-Force 项目进行改造，使其成为一款面向普通玩家的专业级游戏。于是在 2004 年《全能战士》（Full Spectrum Warrior）诞生了，它打破了人们对军事游戏的传统认识。充满真实性与实战应用价值的战术技巧让军事游戏迷大为着迷，赢得了一群忠实拥趸。据说军方反而对结果不大满意，抱怨 Pandemic 花掉了太多的预算，不过 Pandemic 则是名利双收。


■ Josh Resnick


■ Andrew Goldman

[意外的结束]

Pandemic 在从事 C-Force 项目期间，还获得了 LucasArts 的《星球大战》游戏开发项目。以 DICE 的 "《战地》系列" 为范本开发的《星球大战 战斗前线》采取大规模团队作战概念，为《星球大战》的玩家提供了梦寐以求的网战体验。Pandemic 的公司形象终于得以改善，所以下一款游戏《雇佣兵》一开始就备受关注。这款原创游戏无论是对 Pandemic 还是 LucasArts 都是重大突破，LucasArts 终于拥有了一个电影游戏之外的实力品牌。产能旺盛的 Pandemic 在发行商中广结良缘，不久又为 THQ 开发了《毁灭全人类》，同样创下佳绩。在新旧主机的世代之交时，Pandemic 达到了事业的顶峰，由其负责的《星球大战 战斗前线》、《雇佣兵》、《毁灭全人类》和《全能战士》这四大系列全部都有百万级别的销量，投资者登门拜访只是早晚的事。

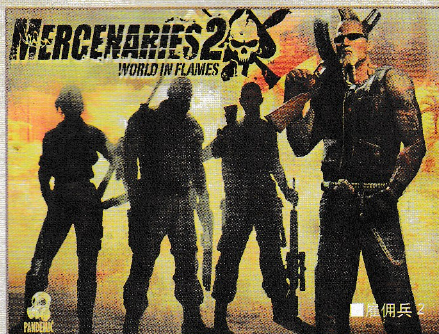
2007 年 10 月 11 日，EA 收购了 VG Holdings，而这家控股公司正是 Pandemic 与 BioWare 的母公司。EA 拥有充足的资源支持 200 人以上的大型工作室，而且拥有大量游戏品牌可以给 Pandemic 使用。但 Pandemic 过去成功的基础是与多家发行商合作，被 EA 收购后，由其负责的《星球大战 战斗前线》、《毁灭全人类》等游戏系列都远离他们而去，只留下一个《雇佣兵》归其所有。作为 Pandemic 的第一款次世代游戏，《雇佣兵 2》暴露了 Pandemic 在高清游戏方面技术力的不足。游戏中充满 BUG，碰撞侦测的问题非常严重（例如玩家会陷进地板里），武器很难瞄准目射击手感不佳。EA 尽可能地为《雇佣兵 2》提供了强大的宣传支持，在黄金时间滚动播出电视广告，然而终究抵挡不住业界恶劣的评价。显然在这次世代转型中，Pandemic 没能适应次世代游戏更大的团队规模与更长的游戏开发周期。过去他们是以较高的开发效率获得发行商的信赖，在讲究大规模

大制作的次世代，Pandemic 失去了自己的核心竞争优势。

2009 年 2 月，Pandemic 关闭了布里斯班的工作室，那时他们还不知道几个月后自己将面临同样的命运。

在 EA 对 VG Holdings 的收购案中，EA 新任总裁约翰·里奇蒂耶罗是一个关键人物。在进入 EA 之前，他是风险投资公司 Elevation Partners 的合伙人，是他撮合了 Pandemic 与 BioWare 的合并，催生了这么一家有 800 名游戏开发者的巨型开发商。通过 VG Holdings 这家控股公司，他实际上拥有了 BioWare Pandemic 相当可观的股份。而 EA 以 8.6 亿美元巨资将 BioWare Pandemic 收购之后，里奇蒂耶罗手头上持有的股份就变成了现金。所以有人质疑他是为了私利而力主 EA 用高于正常价格的代价收购 BioWare Pandemic。但他本人的说法则是为了给 EA 创造更多的大作品牌，他曾在一次内部演讲时说："我对于率领公司所走的道路很有信心，我正在把 EA 打造成 BioWare 和 Pandemic 乐于加入的公司。"

Pandemic 与那些慢工出细活的明星工作室不同，注重效率的他们按理应该与大发行商文化更容易融合。问题是，过去的效率主义使 Pandemic 把资源都放在上世代游戏的开发，没有及时进行次世代的技术储备。这也是很多在 PS2 时代十分滋润的量产型工作室进入次世代后到处碰壁的主要原因。Pandemic 被 EA 收购后，不仅游戏素质不尽理想，而且也不再像过去那样高产。从 2007 年被收购到 2009 年末，



■雇佣兵 2



■星球大战 战斗前线

Pandemic 仅推出 3 款游戏，而在 2005 年一年就有《星球大战 战斗前线 II》、《毁灭全人类》和《雇佣兵》这 3 款畅销游戏推出。2009 年是 EA 最艰难的一年，Pandemic 员工数量众多、游戏的数量与质量都不高，对 EA 来说显然缺乏经济性。所以在 2009 年末多达 1500 人的大裁员行动中，Pandemic 成为重点裁减对象，整个工作室被关闭，200 多人被辞退，只留下一个很小的核心团队（主要为《破坏者》的开发成员）并入 EA 洛杉矶总部，创始人 Andrew Goldman 与 Josh Resnick 也离开了 EA。

当美工孟德斯鸠（R.C. Montesqueiu）拿到 EA 的辞退信时，他的感觉就像是过马路时被侧面突然冲出来的大货车撞倒——他从没想过会发生这种事，更没想到 Pandemic 被关闭会来的如此突然。他在 Pandemic 工作了 6 年，作为一个原画美术师，他本来以为自己的工作"非常稳定"，从没想过会被辞退，他回忆说："EA 不像一家会轻易炒人鱿鱼的公司。"然而就在 2009 年的万圣节前夕，孟德斯鸠得知了 EA 将裁员 10% 的消息。那天他被叫到会议室里，房间里已经有很多人，他们被同时告知遭到了解聘。"会议结束后，我们默默地回到办公桌，几乎所有人都走了。我们被告知可以星期六回来收拾我们的物品。"

Pandemic 的倒闭，归根到底是因为缺乏一个能代表自身特色的顶尖系列。如今几乎所有大牌工作室都是某个游戏类型里的翘楚，Infinity Ward 代表了战争 FPS、Bungie 代表科幻 FPS、Rockstar 代表沙箱式游戏、BioWare 与 Bethesda 是美式 RPG 的代表……而当人们提起 Pandemic 时，会想到《星球大战 战斗前线》和《全能战士》，但它们的版权并不属于 Pandemic，更何况这些游戏本身也没有达到真正的"顶级"行列。在竞争加剧的游戏产业新时代里，"优秀"已不足以成为生存的资本，只有做到"顶级"才能在残酷的竞争中屹立不倒。

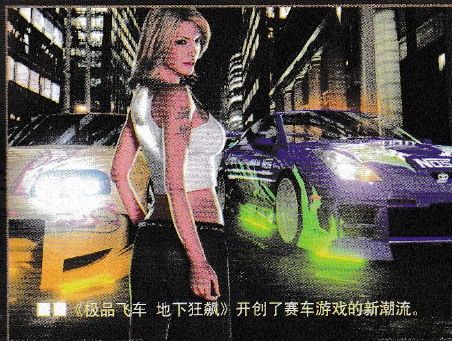
极品不再

Black Box（1998 ~ 2009）

"每款游戏的成败都很重要。"

2007 年圣诞节前夜，EA Black Box 创始人 Martin Sikes 突然辞世，享年 39 岁。他的好友、Black Box 的签约自由美术设计师 Jeff Johnston 说："Martin 的理念是让一切尽量简单，然后将其完成。他用这种方法开发的技术是我们制作的所有游戏的基础。"

Martin 的家人于 1 月初为其举办了追悼会。那时出席追悼会的 Black Box 员工们不会想到，Martin 一手创办的 Black Box 也在走向生命的终点。


■《极品飞车 地下狂飙》开创了赛车游戏的新潮流。

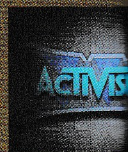
创办于 1991 年的 Radical Entertainment 是温哥华最著名的游戏工作室之一，他们曾经为任天堂开发了《马里奥的时间机器》、《马里奥失踪记》等游戏，由其开发的《辛普森一家》、《疤面煞星》等游戏系列销量非常理想。1998 年，Martin Sikes 等几名主要开发人员离开 Radical，成立了 Black Box 工作室。4 年后 EA 收购 Black Box 时，公司已经扩张到 100 人的规模。全权负责游戏开发事务的 Don Mattrick 对于 Black Box 的本国同胞们非常眷顾，将 EA 最重要的游戏系列之一——《极品飞车》交给了他们。由 Black Box 开发的《极品飞车 热力追踪 2》销量理想。之后 Black Box 对《极品飞车》进行了转型再造，由其开发的《极品飞车 地下狂飙》销量超过 800 万套，创造了《极品飞车》的黄金时代。

2009 年 1 月，EA 大手笔的第一次千人大裁员行动终于波及温哥华的 Black Box 工作室，总共 350 名员工中，200 人被辞退，其他员工并入到 EA Canada 的本拿比园区，该工作室负责的所有游戏项目也都转移到 EA Canada。分析家认为，大裁员是 EA 脱离困境的必然之举。EA 当前最大的问题就是花太多钱开发太少人玩的游戏。EA 拥有所有游戏发行商中最宽广的产品线，然而这种大而全的战略造成的结果是很多游戏都在亏损，EA 的业绩主要是依靠体育和一些传统大作支撑。每年 EA 开发的游戏有 35 ~ 50 款，销售收入中有 27% 花在游戏研发上，而 Activision 的研发投入比例只有 10%。要改善 EA 的成本结构，首先要砍掉那些亏损的游戏系列和表现不佳的开发团队。著名分析家 Colin Sebastian 说："在上一代主机时，用 500 ~ 700 万美元就可以做出一款不错的 PS2 游戏。而如今要做个像样的 PS3/X360 游戏大概要花 2000 万美元。这里面的区别就大了。厂商不能像过去那样，做个 20 款游戏然后希望其中一两款大卖。只能把更多的资源放到更少的游戏上，每款游戏的成败都很重要。"

负责《极品飞车》这种重点大作的 Black Box 按理不应该在裁员之列，但近年来《极品飞车》的销量正在以令人心惊胆战的速度下跌。在《极品飞车 秘密行动》的业界评价与销量双双跌到谷底之后，EA 终于痛下决心，将《极品飞车》转交给英国的 Criterion 工作室。而失去了这个大靠山，Black Box 就成了 EA 的一块鸡肋，如果不是因为由其开发的"《Skate》系列"还有对抗 Activision "《托尼滑板》系列"的战略价值，可能那剩下的 150 人也会被 EA 一并裁掉。

Activision &Microsoft篇

Microsoft game studios



当索尼与任天堂的内部游戏开发势力日益强大之时，微软的第一方游戏开发能力却在不断降低。过去短短几年，微软陆续关闭了Digital Anvil（代表作《Brute Force》）、FASA Studio（代表作《机甲战士》）、Ensemble Studios（代表作《帝国时代》）、ACES（代表作《微软飞行模拟》），而曾经与微软关系密切的Bizzare Creations工作室也远离而去，甚至被微软捧在手心上的Bungie工作室也在2007年秋季宣布独立。这些工作室离开微软后，不断有内部人士爆料，透露了他们与微软之间一直关系紧张。FASA工作室创始人Jordan Weisman认为，微软无法增强第一方游戏开发能力的原因，是因为"他们是一家软件工程公司"。他说："微软不是娱乐公司，他们总是把操作系统与Office的标准工程设计流程强加于游戏软件的开发，那样只能适得其反。"

从上世纪90年代初开始，一些倡导自由的技术狂热者们开始称微软为"The Borg"，这个名字来自《星际迷航》中的反派，他们通过将所有对手"吸收"实现征服银河的目的。对很多人来说，微软"打不过你就把你收购"的商业手段与Borg如出一辙。当微软进入游戏业时，"收购"是其首先想到的商业策略，在本世纪初，除索尼之外的所有游戏公司几乎都曾传出与微软进行收购谈判的新闻，但其中发行商级别的所有收购会谈全部失败，微软最终只收购了几家游戏工作室，而其中除了Bungie外绝大多数都不是很成功。也许这是因为在这些工作室中，只有地位超然的Bungie可以在多年来独立于微软之外，保持了自己的个性，而其他工作室都被磨平了棱角，被微软吸收并消化，他们最终以悲剧收场。

微软的第一方工作室黯然结束，而由其培养起来的第二方开发商也是为他人做嫁衣。在Xbox时代，Bizarre、BioWare等开发商在微软的重点培育下成功转型，在PC单机游戏没落之前转为家用机行业里的明星。而在他们功成名就之后，EA与Activision等巨头纷至沓来，挖走了微软的这些猛将。EA买走了BioWare，Activison买走了Bizarre，并成为Bungie的独家签约发行商。Activision对微软的开发商似乎特别感兴趣。

Activision就像PS2时代的EA，充满侵略性与功利性，其总裁鲍比·考提克在玩家中臭名昭著，称其为几十年来最招人痛恨的游戏公司老总并不为过。考提克的经典名言是："我不玩视频游戏，只玩资本游戏。"利润是他运营游戏公司的惟一标准。从1990年代初买下Activision，到与VU Games合并，超越EA是考提克努力了十几年的目标。合并后的Activision Blizzard终于超过了EA，而考提克急功近利的本质依然如故。《吉他英雄III》销量超过10亿美元后，Activision招兵买马建立了巨大的音乐游戏部门，以一年数十款游戏的恐怖数量试图挖掘音乐游戏的最大价值；《使命召唤4 现代战争》销量超过千万后，Activision着手于建立《使命召唤》专属巨型部门，网游版、未来战争主题、越战主题等新作纷纷启动，《使命召唤》也在走向量产化。

《吉他英雄》量产后，太多的游戏数量使玩家很快玩腻，音乐游戏的泡沫破灭，刚扩张起来的音乐游戏部门立刻被大幅裁员。而对于量产计划已箭在弦上的《使命召唤》，我们只能期待开发者们能保质保量，同时祈祷Activision的战略不会像蝗虫一样，毁掉又一片曾令人热爱的土地，不要再让那些曾受人尊敬的开发者们带着怨恨离去……

吉他英雄

RedOctane（1999～2010.2）

"这是个好游戏，可惜这些家伙会因为这款游戏而破产。"

2004年的一天，来自台湾的美籍华人黄忠彦（Charles Huang）对他的妻子说："亲爱的，我想把房子再抵押一次，给《吉他英雄》筹钱。"

妻子反问："要是游戏不好卖，我们的孩子住哪儿？"

黄忠彦意志坚定地说："我相信它一定会大卖！"

通过黄忠彦房子的抵押贷款，以及弟弟黄忠凯（Kai Huang）向亲戚朋友们筹来的钱，两人总共筹到了150万美元为那款叫做《吉他英雄》的游戏提供开发与宣传费用。两年后，他们从这款游戏中净赚数千万美元。他们以9900万美元将公司卖给了Activision，突然间从濒临破产的家庭变成了亿万富翁。又过了两年，他们的"《吉他英雄》系列"为Activision创造了20多亿美元的收入，《吉他英雄III》成为第一个销售额超过10亿美元的单机游戏。

然而，又过了两年，音乐游戏的泡沫突然破灭，度过了4年辉煌时光的RedOctane被Activision关闭。黄氏兄弟仍然留在Activision，而其他40多名职员几乎被全部辞退，"《吉他英雄》系列"更是早已被转给其他工作室。RedOctane从鼎盛到没落，相隔不到一年，这充满戏剧性的转变一方面是由于市场原因，另一方面也是发行商过于功利性而害死开发商的一个典型案例。

[来自台湾]

黄氏兄弟自小随着父亲移民美国，他们的父亲在加州和台湾两地做汽车外胎进出口生意。黄忠彦1992年从伯克利大学毕业后就接手了家族生意，专门研究中国制造业的他对各类原料加工生产的国际行情非常了解。黄忠凯1994年毕业后加入Accenture公司担任供应链顾问。1998年，两兄弟看着同学们在网络热潮中发财，也跟风地创办了一家软件公司，销售企业防火墙系统，但不到一年公司就破产了。接着他们创办了RedOctane从事在线游戏租赁服务，这家公司里招聘了不少台湾人。

RedOctane批发了大量游戏光碟，消费者可以在网上用信用卡选择想玩的游戏并租赁，RedOctane每天下午将游戏包装好寄到玩家家中。由于邮寄的成本很高，而且经常出现寄送途中光碟破损的情况，RedOctane公司里有个超大的纸箱，里面装满了破掉的游戏碟。这些亏损导致RedOctane几近破产。黄氏兄弟只好再找其他盈利渠道。他们发现Konami的"《DDR》系列"非常火爆，而且很多玩家购买专用跳舞毯在电视机前手舞足蹈。于是他们联络了中国的生产商，开始生产跳舞毯并在美国销售。跳舞毯的利润非常可观，2001年RedOctane实现扭亏为盈，到2004年销售额达到了900万美元。


■黄氏兄弟

由于业务关系，黄氏兄弟认识了一些从事音乐游戏的开发商，其中有一家叫Harmonix的公司正处于破产边缘，





但是黄氏兄弟非常喜欢他们开发的摇滚游戏，他们相信如果模仿《DDR》的成功经验，为这款摇滚游戏生产专用的吉他控制器，一定可以让音乐游戏迷们为之疯狂。于是RedOctane与Harmonix达成了合作协议，Harmonix的60名员工负责游戏开发，RedOctane负责生产吉他已经将游戏打入市场。他们花了9个月的时间，只用了100万美元就完成了《吉他英雄》，由于资金太紧张，他们只能专挑授权费便宜的歌曲，剩下的部分由Harmonix的员工自己创作。《吉他英雄》于2005年假期上市，当时愿意批发这款游戏的大型零售商只有BestBuy一家，首批订单总共只有8000套。一位曾拒绝黄氏兄弟合作提议的投资者说："这是个好游戏，可惜这些家伙会因为这款游戏而破产。"

就在黄忠彦心灰意冷地以为今后要睡大街时，零售商打来电话，要求追加订货8万套。黄氏兄弟大喜过望，他们听说零售商将试玩机摆出来后，首批存货几天内就全卖光了。让黄氏兄弟与零售商都感到吃惊的是，传统圣诞旺季过后，《吉他英雄》的销量不但没有回落，反而越来越高，YouTube上出现了无数玩家表演《吉他英雄》的视频。黄氏兄弟知道，梦想中的时刻终于到来了。

2005年的最后两个月，《吉他英雄》销售收入达1500万美元，并且每个星期都在以惊人的速度增加。真正的摇滚明星们也迷上了《吉他英雄》，有球星因为《吉他英雄》玩到关节受伤而无法参加比赛。音乐行业开始关注这个新兴的游戏系列，将大牌的歌曲授权给《吉他英雄2》。系统更完善、曲目阵容大幅进化的《吉他英雄2》发售后，系列销售收入超过了1.8亿美元。《吉他英雄》热在全美范围不断升温，如果拥有一个更强有力的公司以其强大的商业运作能力进行推广，《吉他英雄》的热度将融化整个游戏与音乐行业！Activision看中了这个运财童子，于2006年将拥有《吉他英雄》品牌所有权的RedOctane收购，而开发商Harmonix则被MTV Games收购。在这起收购中，Activision无疑是最大赢家，MTV收购Harmonix花了1.75亿美元，而Activision只用了不到1亿美元既获得RedOctane的人才，又获得了《吉他英雄》这个价值连城的品牌。Activision以雄厚资金实力与业界人脉，获得了阵容空前的曲目授权。2007年发售的《吉他英雄III 摇滚传奇》本身成为游戏与音乐史上的传奇。

[恶性竞争]

从Activision收购RedOctane的案例可以看出其CEO鲍比·考提克的经营作风。Activision只收购RedOctane，而没有花钱把负责游戏开发的Harmonix也拿下，原因是考提克本人向来重视的是游戏品牌，而非品牌的缔造者。收购RedOctane是为了获得《吉他英雄》的版权，考提克相信区区音乐游戏Activision自己的开发人员完全可以做好，不需要浪费钱专门买一个音乐游戏的开发商。而事实证明考提克的判断确实在一定程度上是正确的，由Activision旗下Neversoft工作室开发的《吉他英雄III》才是迄今为止销售额最高的音乐游戏，业界评价也非常理想。但考提克的功利主义却给自己留下了祸患——MTV Games借助Harmonix打造了《摇滚乐队》，成为Activision在音乐游戏市场上的最大强敌。Harmonix在音乐游戏上的实力结合MTV Games在音乐产业的背景，创造出来的《摇滚乐队》自然实力非凡，不仅抢走了《吉他英雄》的不少玩家，而且在购买音乐授权时也与之形成了恶性竞争。两家公司在曲目授权上的争夺竞价让音乐公司可以不断提高价码，导致音乐游戏的制作成本飙升，MTV为夺得甲壳虫的曲目授权，花费了5000万美元之巨，成本的提高使得音乐游戏的商业风险大增。

Activision与MTV试图以音乐行业的模式经营音乐游戏，把音乐游戏当作一种新形态的音乐专辑，围绕各乐队推出大批新作。Activision在《吉他英雄III》之后成立了一个巨大的部门，专门负责音乐游戏的曲目授权和市场运作。Activision高薪聘请了雅虎首席运营官Dan Rosensweig担任该部门的CEO。考提克曾是雅虎的代表董事，与Rosensweig有多年的交情，聘请这样的心腹掌管音乐部门，可见考提克对音乐游戏事业的重视。Rosensweig加盟后，Activision的音乐游戏进入了量产化的鼎盛期，一年就推出了25款游戏。Activision旗下与外部的多家工作室同时进行各种"英雄"的开发。Activision的战略依据是市场细分原则，以不同的乐队吸引其各自的歌迷，最终使所有乐迷都成为游戏玩家。而事实却是量产化加速了音乐游戏产业的崩溃，2009年音乐游戏产业规模缩减了一半，Activision的音乐游戏销售收入也降低了35%。Activision立刻毫不留情的对音乐部门进行清扫，关闭了RedOctane，并宣布永远不再使用RedOctane这个发行商标。《吉他英雄 范海伦》开发团队Underground Development被关闭、Neversoft被大幅裁员，Rosensweig引咎辞职、2010年的音乐游戏数量减少到2款……在2010年初的裁员增效计划中，Activision总共裁员300多人，其中大半来自音乐部门。刚成立一年多的Activision音乐部门突然间就被砍掉了一大半，考提克表现出比EA更加现实而冷酷的行事作风。

2010年初的DICE峰会中，鲍比·考提克曾对当初没有买下Harmonix表示后悔。他说："当时我们真应该到波士顿和Harmonix的家伙们谈谈，看看他们能做什么，这对我们双方可能都是一个有益的机会。"RedOctane就是在同一个月被关闭，也许考提克忏悔的是当初应该收购Harmonix而非RedOctane。而Harmonix应该为当初没有被Activision买走而感到庆幸，虽然MTV给他们的待遇也在下调，但至少Harmonix依然存在。而如果雇主换成考提克，也许在2月中旬的那一天，它已经与RedOctane一道被永远埋葬。



暗影狂奔

FASA（1980 ~ 2007.9）

“从我们搬进雷蒙德的那天开始，我们的开发文化已经被毁了。”

FASA 工作室被微软关闭的 3 年后，已经与微软撇清关系的创始人 Jordan Weisman 终于敢于站出来说出真相：“微软收购我们的原因有两点，其一是他们想要我们的游戏品牌；其二，他们认为我们有很好的游戏开发文化。而事实是，从我们搬进雷蒙德的那天开始，我们的开发文化已经被毁了。”



■ FASA 创始人 Jordan Weisman。

[连续企业家]

Jordan Weisman 被国外媒体称为“连续企业家”，在他的一生中创办了多家公司。1980 年，他创办了纸上战棋游戏设计公司 FASA，创造出享誉盛名的纸上战棋游戏《战争科技》(BattleTech) 和《暗影狂奔》(Shadowrun)。1995 年，他将 FASA 转型为游戏公司，接手了热门机器人动作游戏《机甲战士》(MechWarrior)。1999 年 FASA 被微软收购，Weisman 担任微软娱乐部（即后来的微软游戏工作室）创意主管，监督了《光环》、《血色苍穹》等游戏的开发。2000 年，他创办了桌面游戏公司 WizKids。FASA 被关闭后不久，他又创办了 Smith&Tinker，从微软手中买回了《暗影狂奔》与《血色苍穹》的版权。这家新公司开发的游戏至今都没有对外公布，对“虚拟现实”型游戏十分着迷的 Weisman 可能会朝该方向发展，即将到来的体感游戏与 3D 游戏浪潮正是难得的商机。不过不管他开办了多少家公司，Weisman 总是说：“其实我只是个大块头的 12 岁小孩。”

Weisman 自称小时候一直有阅读障碍症，所有的书都看不下去，在 16 岁之前，他几乎就没读过书。《龙与地下城》的出现改变了一切。那年在威斯康星参加夏令营时，夏令营里的一个伙伴带来了纸上战棋游戏《龙与地下城》，Weisman 一下就迷上了。“那是令人大开眼界的体验，非常复杂而引人入胜，和我见过的一切都不一样。”

对《龙与地下城》的喜爱使 Weisman 不断强迫自己看书，只有通过阅读魔幻小说，才能理解什么是精灵、矮人、兽人。Weisman 将《龙与地下城》的出现视为一生的转折点。由于对纸上战棋游戏的热爱，他在上大学时中途辍学，创办了 FASA。这家公司的全称是“Freedonia Aeronautics and Space Administration”（自由国度航空航天管理部），名字起源自 1933 年的经典电影《鸭羹》。

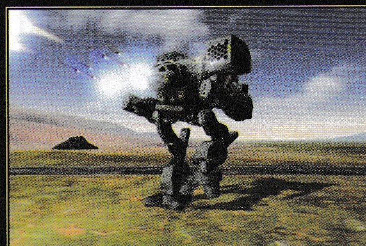
FASA 刚创办时规模非常小，事实上，它发迹于 Weisman 父母家厨房的餐桌上，他和朋友一起玩一个叫《旅行者》的游戏。Weisman 突发奇想，说：“我要开一家发行公司，先发行《旅行者》的周边，有人和我合股吗？我需要 150 块钱。”这时桌对面的 Ross Babcock 说：“呀，我就支持你 150 块吧！”就这样，Babcock 与 Weisman 成了合伙人。他们跑到当地复印店打印了一些印刷品，挨家挨户上门推销。他们到芝加哥各地的商店打探他们的进货渠道，然后联络那些批发商。Babcok、Weisman 和他的女友三人一起把 FASA 公司渐渐地办了起来。“两三年后，我们就成了这个小行业里排名第二的公司，仅次于那些发行《龙与地下城》的家伙。”

1989 年，Infocom 用 FASA 的《战争科技》授权开发了一款纸上战棋改编游戏《机甲战士》，主视点的游戏进行方式打破了以往同类游戏的传统格式，这款由 Activision 发行的游戏获得了不小的成功，之后推出了多个续作与关联作品。Weisman 发现游戏产业大有可为，于是决定借《机甲战士》之威进入游戏产业。1995 年 FASA Interactive 成立，Weisman 取回了卖给 Activision 的《机甲战士》游戏版授权，由自己组建的团队开发《机甲战士 3》。不久这家规模不大，但掌握了多个知名品牌的芝加哥游戏工作室引起了微软的注意。

世纪之交时，Xbox 项目正式启动，微软开始大规模扩张其游戏开发队伍，收购是最快的扩张手段。当时微软的游戏开发能力很弱，自身旗下有点名气的游戏工作室只有开发《飞行模拟》的 ACES 工作室，而《飞行模拟》与其说是一款游戏，倒不如说是飞行爱好者们的模拟软件更为合适。因此微软收购了 FASA 之后才可以说是拥有了第一个真正意义上的游戏工作室，由微软发行的其他 PC 游戏都是由外部公司开发。FASA 加入微软游戏部门时，仅占其员工数量的 10%。Weisman 说，“我想大家都有点害怕，又有点兴奋。现在回过头来看，融合的过程很不顺利。”Weisman 认为，微软想要从 FASA 这么一家纯粹的游戏开发商那里学习游戏开发企业的文化，那是一种努力协作的高效率团队精神，微软希望将自己的游戏部门建造成这样的文化氛围。然而“恰恰是微软这样一部大机器在无意之间拆散了那样的文化。他们没有学到我们的模式，反而是我们的文化被强插进他们的模式里……我们失去了自己建立起来的特色。”

“微软想要的是文化，结果只得到 40 个很有天分的人才，二者之间存在很大的不同。”

FASA 被微软收购后从芝加哥搬到了华盛顿雷蒙德，那时微软游戏部正在经历激烈的扩张，两年内员工数量从 300 人增加到 1500 人。微软曾经从 PC 游戏玩家们的笑料发展成 PC 游戏业里数一数二的发行商，但电视游戏产业的规模要大得多，也更为主流化。家用机游戏的操作特点、游戏开发周期和技术特点都与 PC 游戏玩家不同，只有 PC 游戏开发经历的微软游戏开发人员们面临着艰难的转型。



▲ FASA 工作室的成名作《机甲战士》。

[柏林墙]

FASA 与微软的融合非常困难，微软那些严肃的工程师们总是按书本办事，他们搞不明白这群自由发想的游戏设计师们到底要做些什么。纵横商场数十年的 Weisman 接触了无数企业，他说：“我曾是美国公司的一部分，然而直到返回了车库，我才重新找回了自己的灵魂。”Weisman 崇尚的是在 IT 业里具有浪漫色彩的车库文化，喜欢那种三五好友一起激情创业的岁月。他并不后悔当年把 FASA 卖给微软，毕竟能在主机厂商担任创意主管这个重要职位是很多游戏从业者们的梦想。但在这个职位上，他无法再亲自从事自己的游戏项目，他要统括微软同时进行的数十个游戏项目。不过更重要的原因是 Weisman 要追求自己的事业。

在微软担任创意主管期间，Weisman 创办了 WizKids，只有抽空待在这家桌面游戏公司的时候，他才会感到远离微软官僚制度的放松。而随着 WizKids 业务的发展，Weisman 无法再两头兼顾，他只能做出抉择。那时他已经打算离开微软，不过在 2003 年，他以不错的价钱将 WizKids 卖给了 Topps 公司。而在此期间，他还

创办了42 Entertainment，从事虚拟现实游戏的开发。

Weisman认为，在娱乐行业里，营销与产品开发应该是完全肩并肩进行的，因为娱乐体验是从作品的第一次亮相开始，直到消费者看到最后演职人员名单出现为止。作品的公布与宣传阶段也是娱乐体验的一部分，如何将作品的特色灌输给消费者是营销人员的职责。"与很多大公司一样，在微软这个巨型集团里，营销与产品开发之间存在一道柏林墙，两个部门间彼此憎恨，我认为这是非常有损效率的，所以我加入微软时，最大的目标之一就是拆掉这面墙。"

Weisman提出的方法之一就是"简化"，他要求游戏设计师与制作人必须能在50字之内概括游戏的特点。开发者们抱怨说："这是疯了吧！这游戏有那么多关卡，副标题都有一长串呢！"Weisman告诉他们："如果你们办不到，花了500万美元和2年的开发时间后，市场部的那些蠢货又如何能办到？"

FASA被微软收购后不久就推出了《机甲战士4》，虽然获得了业界的不少大奖，但销量不算理想。Weisman认为微软宣传不力是重要原因之一。该作完成后，FASA开始全力开发Xbox游戏，于2002年末推出了《机甲突袭》(MechAssault)，该作在IGN、GameSpot等权威网站的评分都在9分以上，当时被视为Xbox LIVE上最值得一玩的在线游戏，游戏销量超过百万。不过《机甲战士》的老玩家们认为《机甲突袭》失去了过去作品的战略性，变成了一款街机游戏。2003年10月推出的《血色苍穹》(Crimson Skies: High Road to Revenge)同样是Xbox上最具代表性的原创游戏之一，至今仍被认为是空战游戏史上具有传奇色彩的杰作，媒体平均得分超过9分，销量也达到了80万套。可惜在该作之后，FASA工作室突然创作力枯竭，之后的几个游戏质量都不理想。进入X360时代后，FASA更加无法适应次世代游戏的开发环境，微软相当重视的《暗影狂奔》(Shadowrun)以惨败收场。而那时Weisman早已做出离开微软的决定，在他看来，自从《血色苍穹》之后，FASA的工作室文化已经被微软吸收变质，失去了继续开发高品质游戏的基础。

令Weisman庆幸而自豪的是，他曾经帮助Bungie避免了重蹈FASA的覆辙。当微软开始研究收购Bungie时，几位高级经理人一直在讨论将Bungie收购后该如何与之融合。而Weisman却提出保持Bungie的完全独立性，使其继续留在芝加哥。虽然这个提议没有得到批准，但是他说服微软为Bungie提供了一个独立的办公楼，远离微软总部，Bungie的游戏开发管理才能保持相对自由。而如果没有这种自由的开发环境，也许就不会有今天《光环》的成就。

"我想Bungie之所以能活得那么滋润，就是因为保住了他们的开发文化，没有被微软吞噬。"Weisman说。



■暗影狂奔



■机甲突袭

帝国时代的终结
Ensemble Studios（1995～2009.2）

"Ensemble工作室将会被忘记，但《帝国时代》会被永远记住。"

前Ensemble工作室主管Tony Goodman曾说："一开始我们就说过，我们的目标是让我们的公司成为一个梦幻般的工作场所，让大家创造出伟大的游戏，我们一直在坚持这一信念。"以高流动率著称的游戏产业里，Ensemble工作室人才流失率之低令人吃惊，很多员工都在Ensemble工作了十年以上。曾在Microprose和id Software就职的著名制作人Sandy Petersen说："我从来没见过那样的公司，所有员工都彼此认识，就像个大家庭般友爱。"Ensemble的员工们都把Goodman视为知己，所以当工作室解散后，大约一半的员工都选择跟随Goodman加入他的新公司。Goodman要把他的新公司建设成被微软收购之前的Ensemble，在他的内心中，还是更热衷于那种规模不大的家庭式氛围。

"Ensemble工作室将会被忘记，但《帝国时代》会被永远记住，而那是我们的遗产。"Goodman不无心酸地说。

兴奋而伤感的旅程

1970年代初，Tony与Rick两兄弟在弗吉尼亚附属中学上初中时，认识了Bruce Shelly，十年后，他们一起创办了Ensemble公司，又过5年，他们创办了游戏部门Ensemble Studios。Shelly曾在Microprose就职，与席德·梅尔一起开发了《文明》和《铁路大亨》，Shelly说席德·梅尔带领的公司就像一所游戏大学。开办Ensemble工作室后，曾有人提议买下那时暴雪正在开发中的《魔兽争霸》，而Shelly认为应该自己开发一个即时战略游戏，以历史为题材，参与过《文明》的他对此充满信心，他的目标是制作即时战略版《文明》。于是就诞生了《帝国时代》。

《帝国时代》开发三年，根据Shelly的估算

销量至少要达到40万套才能达到盈亏平衡。Ensemble需要找到一家有实力的发行商才能实现他们的销售目标。“1995年，当我们在寻找发行商时，微软最有诚意。”Bruce Shelly说。“我们偏向于与他们合作有多个方面的原因，首先他们有很多资源，他们永远不会像其他发行商那样破产；其次，他们能够控制货架空间，如果我们开发了一个优质游戏，就可以被摆到市场上最显眼的位置。第三，他们在游戏产业里还是一个新面孔，他们在找寻产品，如果我们创造了一个热销的游戏，将会成为他们的业务基础。”

Shelly果然没有选错对象，《帝国时代》由微软发行后一炮而红，销量迅速突破100万套，最终达到了300万套，成为Ensemble与微软游戏事业部的代表之作。Shelly很满意与微软的合作关系，但他原本从未想过被微软收购。“1994～1995年间，我们从没想过合并的事。我们把全部注意力都用来开发一款伟大的游戏，还好我们活得够久，终于等到了机会。而在《帝国时代》之后，我们的生存得到了保障，于是进行更具战略性的思考。”

Shelly认为《帝国时代II》是Ensemble历史上最棒的游戏，不仅因为他首批销量就超过200万套，直到如今还有人联网对战，微软曾打算撤下服务器，但Ensemble极力保住了它的网络服务。《帝国时代II》之后，微软决定收购Ensemble。Ensemble的员工们都很兴奋，因为“我们不值钱的Ensemble股份变成了价值连城的微软股票”。Ensemble被微软收购初期，双方的融合还比较顺利。Shelly说：“我想，加入他们后，我们知道了开发一款3A级大作所面临的时间与成本的考虑，我们知道了进行广泛测试的意义。”《横扫千军》制作人Chris Taylor说：“Ensemble的游戏拥有最精致的产品价值，它们经过了巨细无遗的测试，华丽而无暇。世界上只有很少的工作室能做到，Ensemble的每一款新作发售当天我都会冲出去买一套。我想只有暴雪才能比得过他们。”

然而根据微软的制度，必须对员工的工作表现进行评比排名，表现较差的员工要被淘汰。一直以宽厚作风治理Ensemble的Goodman对此也无能为力。微软为Ensemble招聘了大量新员工，Ensemble的工作室文化逐渐变质。

游戏设计师Jeff Brown如此描述他和同事在Ensemble工作室的8年生涯：“这是一段令人兴奋的旅程，也是令人伤感的旅程。”

在Ensemble的历史中，被微软否决的游戏项目是最终发售的游戏数量的好几倍。Ensemble会在概念设计阶段提出好几个游戏创意，从其中甄选出出色创意，将其开发到一定程度后提交给微软审核，最终通过的方案才能进入全面开发阶段。那些被微软否决的游戏包括：奇幻动作RPG《巫师》、内部称为“太空版《暗黑破坏神》”的《Nova》、海盗题材版《暗黑破坏神》、《瑞奇与叮当》式样的平台动作游戏《Bam》……有一款名叫《特工》的游戏本来已经开发得相当深入，它的美术风格与世界观有点类似于皮克斯的动画电影《超人总动员》，借鉴了《古墓丽影》的游戏系统。还有一个非同寻常的游戏叫做《凤凰》，这款即时战略游戏描述地球人与火星人的战争，游戏设计方面多次变更，最后变成了《光环战争》。但这段时期Ensemble从事的最大型的项目却不是《光环战争》，而是如今已经披上传奇色彩的网游版《光环》。

早在1998年，《网络创世纪》发售后，一位名叫Ian Fischer的游戏设计师提议开发一个科幻网游，不久Ensemble尝试性地启动了《泰坦》的制作。该作的设计方案也经过多次修改，不久微软收购了Bungie，开始进行公司内部资源的互相交流，Ensemble与Bungie展开了初步合作。微软将《光环》品牌授权交给了Ensemble，游戏代号从“泰坦”变为“猎户座”(Orion)。

Ensemble的所有员工都相信，这款网络游戏将会成为公司的新焦点。从2004～2007年，Ensemble为该作投入了大量人力物力，据说微软准备为之投入9000万美元。微软相信曾经与暴雪实力相当的Ensemble有能力做出一个挑战《魔兽世界》的巨作。然而在2007年的一天，网游版《光环》的工作突然停止了。



■网游版《光环》计划投资9000万美元

从后来泄露的画面可以看出，网游版《光环》应该是一个以PC平台为主的游戏，可能规划了PC与X360版的互联。而2006年后，微软不愿意继续在PC游戏上投资。而Wii的突然崛起更让微软相信应该把钱花在更为大众向的休闲游戏。网游版《光环》的取消使Ensemble和微软之间产生了无法修补的裂痕。曾参与该项目的Dusty Monk说：“我们知道微软与我们的关系变得很紧张，但是没有意识到已紧张到那种程度，更加没想到会发生接下来的事。”

[时代的终结]

2008年9月，微软在内部宣布关闭Ensemble工作室时，软件测试工程师David Lewis与其他人一样震惊，他在Ensemble工作了11年。那时《光环战争》距离完成还有一段距离，但微软已经决定在该作完成后将Ensemble的90名员工辞退。Lewis说，那天他在震惊之余感到有些麻木，所有人都放下了手头的工作，到处闲晃，谈论着未来何去何从。

Lewis曾经以为自己的工作十分稳定，不过对于这次裁员他也不是毫无准备。“在我们这个行业，游戏完成后就裁掉一些人的可能性很高。只是没想到整个工作室都被裁掉了。”

Ensemble解散后，部分员工向微软的其他部门递了求职信，有人向其他公司求职，也有人筹备着自己开工作室。然而能够用来求职的时间不多，因为他们在承受着即将被辞退的心理压力的同时，还要承担《光环战争》开发末期的高工作强度，每个星期要工作50～55个小时。当时也有不少猎头机构得知Ensemble要被关闭后主动联系其开发者，其中有很多来自其他城市，毕竟在达拉斯的游戏工作室太少。但是很多Ensemble员工都已有家室，不能像很多单身汉那样拎个包就到另一个城市生活。惟一令人欣慰的是，微软提供的辞退补偿金非常丰厚。《光环战争》完成后，Ensemble的员工们与过去一样到达拉斯北部的一家露天啤酒店开庆功宴，这同时也成为他们的告别晚宴。派对结束后，他们都回到了办公楼，把过去做的游戏从头到尾玩了一遍，把所有设计再讨论了一遍——过去的回忆带来了未来的新创意。

执行制作人Harter Ryan被外界问到



■《帝国时代》销量超过300万套

Ensemble 与微软的关系如何时，只说了一句话："他们完全专注于 Xbox，他们也只能如此。"

——这是名声显赫的 Ensemble 遭到冷落并最终被抛弃的根本原因。

2006 年 9 月，微软宣布 Ensemble 工作室正在开发即时战略版《光环》。通过《光环》成功地使 PC 上流行的 FPS 席卷家用机后，微软希望借助这款游戏实现 RTS 的家用机化转型。出于超越索尼的需要，微软将其在 PC 游戏上的开发力量全面转为开发 X360 游戏，Ensemble 也不能例外。《光环战争》是 Ensemble 的很多开发人员第一次接触家用机游戏开发，设计师 Graeme Devine 说在 X360 上开发游戏"感觉非常新鲜"——这就是《光环战争》的问题所在，作为微软的标志性游戏系列，《光环》需要的是最有经验的 X360 游戏团队，而不是一家开发了十几年 PC 游戏，对家用机"感到非常新鲜"的 PC 游戏工作室。虽然 Ensemble 在技术和游戏设计方面都努力朝家用机靠近，终究还是无法克服操作界面的根本差异。

Ensemble 被关闭并非因为其实力衰退，而是由于微软战略转型的需要。有证据表明微软是在 2006 年底 PS3 与 Wii 发售后才产生了关闭 Ensemble 的念头，而在此之前他们甚至做好了将其大幅扩张的准备。Ensemble 工作室被微软关闭前，一座为该工作室准备的新办公楼正在动工兴建中。微软本来做好了招聘计划，为《光环》网游版增加人手。这座 6000 平方米的办公楼就是为容纳新员工而建，所以 Ensemble 的员工们都没有意识到微软已经产生关闭工作室的念头。在 2007 年初，微软不再向 Ensemble 的新办公楼提供资金，那时 Ensemble 高层才获悉公司有可能被关闭，他们到微软总部游说，希望收回成命。大约 6 个月后，他们知道已经覆水难收。

《光环》网游版首席设计师 Greg Street 后来成为暴雪的员工，他认为 Ensemble 被关闭后，"《时代》系列"事实上已经灭亡了。"在这个产业里，人才比品牌重要得多。糟糕的续作也许可以畅销，但是会毁掉一个出色的系列，我们已经看到太多因此而灭亡的游戏系列。"

Ensemble 的倒闭使整个 PC 游戏业都陷入感伤情绪，《电脑游戏世界》杂志编辑 Jeff Green 说："我到现在都无法接受 Ensemble 已死的事实，微软怎么能这么对待他们？对很多 PC 玩家来说，Ensemble 是王冠上的宝石，这证明了微软一直想置 PC 游戏于死地。"



文 Delphi 编 星夜 美编 一刀

游戏人物

第十二回



造雨人——大卫·凯奇

远离镁光灯，偏守法国一隅的大卫·凯奇(David Cage)和他的Quantic Dream，过去在游戏圈中一直缺乏知名度和影响力，这种被大众所低估和忽视的境遇，却使他获得了相对平静的开发环境。但现在情况变了，这个41岁，略有谢顶的法国人俨然是欧洲风头最劲的游戏开发者。他钟爱的情感互动剧模式为玩家津津乐道，小岛秀夫、彼得·莫利纽等王牌制作人也纷纷向他表达敬意，这当然是托了PS3独占冒险游戏《暴雨》的福，但这款游戏并非是让凯奇变得炙手可热的惟一原因。在接受法国著名时事周刊《观点》的专访时，记者抛出了一个足以让自己"收到折纸"的啼笑皆非的问题，"在《暴雨》中是否能找到你自身经历和感悟的影子？"凯奇大度地笑了笑，回答说："不，但你会看到某种未来游戏的影子。"如果说这段表达还略显含蓄，那么，大卫·凯奇对提升游戏叙事方式，为玩家营造难以言喻的情感互动体验所作出的不懈努力，可谓一点也不含糊。

上世纪末，大导演斯皮尔伯格曾宣称，"游戏成为艺术的真正标志是——有人承认自己在第17关的时候流泪了。"借助游戏产业精英们的点睛之手，已经有太多伟大的作品证明了电子游戏无愧于"第九艺术"的称号。有趣的是，与那些科班出身的游戏制作人不同，大卫·凯奇原本是一名在专业领域大有可为的音乐家，在作出转战游戏产业的决定后，他身上独特的艺术家气质，以及与众不同的游戏理念，使循规蹈矩的游戏开发流程产生了种种奇妙的化学反应。过去十余年挫折、反复乃至失败的经历，看起来更像是促成《暴雨》最终成功的催化剂。"很多人告诉我，不要轻易改变，重复做那些已经取得成功的作品，但我相信游戏人应该去追求更具深度和新意的事物，而现在我可以说，看吧，整个市场都在呼唤创新！"毫无疑问，大卫·凯奇过去，现在乃至将来所要做的事情，在很大程度上将拉近电子游戏与斯皮尔伯格预言成为现实间的距离。

到游戏业"谱曲"

1969年6月9日，大卫·凯奇在法国巴黎出生，他的全名是David De Gruttola。5岁时，他就展现出在音乐方面的出众天赋，凯奇很喜欢弹奏钢琴并自己谱曲，随后顺理成章地就读于法国久负盛名的音乐学院。青少年时代的凯奇只会偶尔玩玩电子游戏，将大部分热情和精力投入到对音乐不可遏抑的创作中。在大学时，为了得到一家唱片公司的实习机会，他冒充学校教授给对方公司打了电话，很快得到了面试机会，在知道事情真相后，公司老板很欣赏他敢于冒险，抓住机会的精神。1993年，他建立了Totem Interactive，起初是为电影公司制作各类背景音乐，后来在朋友的介绍下，凯奇接手了几个游戏公司的项目，在完成了《飞毛腿小子》、《超时空特警》等MD游戏的乐曲制作后，他对游戏开发和剧本创作逐渐产生了浓厚的兴趣。1997年，凯奇创建了一家全新的公司Quantic Dream，准备在游戏领域大显身手。

很难想像一个与音乐打交道20余年的人，会对电子游戏产生如此执着的感情，很显然，当时凯奇看到了尚处于幼年阶段的游戏业所蕴含的巨大价值。时至今日，Quantic Dream依然会接受一些音乐创作和动作捕捉方面的业务，虽然没有忘记自己的老本行，但在凯奇心中游戏开发无疑占据了更为重要的位置。Quantic Dream致力于推出剧情为导向的冒险游戏，钟情于剧本创作的凯奇大胆提出了"交互电影表现手法"，试图在冒险游戏的传统框架中注入新的灵魂。以体验的方式持续感知，利用人物命运的转圜调动玩家情绪，并将故事情节反馈到游戏的细节设计之中，这成为他日后一以贯之的叙事模式。然而，对初涉游戏业的凯奇而言，虽然怀揣满腔热情，拥有各种创新想法，但短时间内无法改变其"门外汉"的身份。这是他早期作品令人惊艳，但也暴露不少基础层面问题的根本原因。

1999年，Quantic Dream在电脑上推出了它



▲大卫·凯奇（左）和他的同事Guillaume de Fondaumiere。

们的首部作品《恶灵都市 游魂》(Omikron：The Nomad Soul)，游戏内容尤其是剧情铺陈令人耳目一新，凯奇在设计上的大胆与创新，表现得淋漓尽致。游戏讲述了玩家扮演的主人公在玩一款名为《Omikron》的游戏时，画面中一名自称Kay'l 669的警官向玩家寻求帮助，于是主角附身于Kay'l，来到了Omikron的世界。这是一座颇具神秘感的未来都市，由于冰川期降临，整座城市被巨大的水晶屋顶保护着。城市划分为四大区域，每个区域都有自己的法律、生活方式和建筑风格，并被一台称为"Ix"的超级电脑管理着。起初，玩家需要着手调查一起连环凶杀案，故事风格接近于乌托邦和悬疑案件的结合体，不过此后故事发展突然"变脸"，先是玩家发现凶手是恶魔，随后了解到《Omikron》这款游戏软件，是恶魔用来诱骗人类灵魂的道具。进而，玩家加入了反抗恶魔的组织"The Awakened"，并最终击败了流放在地底深处的魔王Astaroth。

在游戏产业初来乍到的凯奇，全然不受所谓传统设计原则的束缚，进行了诸多大刀阔斧的变革。《恶灵都市 游魂》虽然是一款冒险游戏，但是引入了大量第一人称射击、格斗甚至解谜游戏的元素。比如玩家在超市中遭遇敌人，视角会自动转换为第一人称，战斗方式与标准的FPS无异。虽然游戏看上去像是各种元素的"大杂烩"，但是凯奇如同谱曲般，将各种"音符"有机结合成曼妙的乐曲，制作功力令人侧目。此外，游戏剧情大开大阖，吊足了玩家的胃口，但硬币的另一面是，游戏情节固然是跌宕起伏，但大多是在关键剧情联系上进行大胆的"跳跃"，从侦探案件到与恶魔作战，这种突兀的跨越并不是所有玩家都能接受的。游戏随后发售了DC版本，但移植质量堪称完败，大量的BUG，漫长的读取时间，以及笨拙的操控系统，招致外界广泛批评，Quantic Dream只得尴尬地取消了PS版的后续移植计划。


■《恶灵都市》包含格斗游戏的元素。

灾难并未结束，公司的第二款原创作品《夸克》(Quark)，也因为层出不穷的技术问题而胎死腹中。外界普遍将之归咎于凯奇忽视团队基础开发技术的建设，这一败招使公司声誉和运营都付出了惨痛代价。一个很有代表性的例子是，Quantic Dream的招聘并不青睐那些有着10余年工作经历的产业老鸟，往往更喜欢与公司开发理念相近，敢于破除传统的年轻人签约。凯奇有着自己的理由，"那些昔日成功的经验往往是再次上路的绊脚石，(Quantic Dream)需要的是跳出既有思维，不愿重复以往那些成功模式的新人。"他的出发点固然是好的，但是缺少坚实技术支撑的游戏作品，只能成为空中楼阁。懂得知错能改的凯奇，宣布了一项出人意料的决策，在接下来的一年时间，Quantic Dream暂时中止现有的项目，专注于提升自身的技术力，通过不断招兵买马，吸引产业顶尖技术人才的加盟。

并非科班出身的凯奇也身先士卒，一天8小时、12小时、甚至16个小时和开发团队在一起工作，攻克技术难关、争论技术难题、休息时聚在一起打实况或是在周末酒会上狂欢。除此之外，他还邀请自己的好友，深谙公司管理和成长之道的Guillaume de Fondaumiere加盟，担任公司的联合主管及首席财务官，摇摇欲坠的Quantic Dream由此走上了正轨。Fondaumiere表示："凯奇的工作热情，那些令人激动的创新思维，你很难不被他所打动。"不能不提的是，Quantic Dream蛰伏一年之久，支撑他们正常运营的业务恰恰是公司的副业：音乐创作和动作捕捉服务。尽管凯奇为自己的盲目和缺乏经验买单，但他从未让傲慢和自负的情绪，成为整个制作团队的阿基里斯之踵。经过一年多积蓄力量，Quantic Dream终于宣布了新的游戏开发计划：《靛青预言》(Indigo Prophecy)。

靛青预言

大卫·凯奇的个性，敏感、固执又不失细致与犀利，这是典型的艺术家气质，他经常会做出一些出人意料的举动。比如，他拒绝在《靛青预言》的游戏包装盒上注明传统的游戏类型，而是直接称呼它为"交互电影"——尽管这项改动会给游戏评级带来诸多麻烦。《靛青预言》采用了大量电影级别的动作捕捉、镜头运用，以及在美剧中常见的分屏显示技巧。游戏一开场，镜头会带领玩家飞过自由女神像，穿过纽约大桥，在大雪纷飞的纽约上空盘旋，最终视角会停留在一间餐厅。《靛青预言》最具革命性的设定是，游戏中事件的触发将直接基于时间，而非传统意义上的玩家行动。游戏中很多分支选项，必须在限定时间内完成，并有类似QTE的按键组合以及需要玩家快速按键的设定，结合人物的情绪槽设计，攻关过程显得颇为紧张、刺激。整部游戏的节奏也因此一改传统冒险游戏的四平八稳，变得更加张弛有度，堪称冒险游戏类型的一次进化。

《靛青预言》获得了很高的媒体赞誉，Metacritic综合评分达到85，在当年就取得了近80万套的优异销量。随着游戏的成功，Quantic Dream因此声名鹊起，凯奇宣扬的"互动电影"风格逐渐深入人心。游戏中前期的剧情非常精彩，紧张而富于悬念，如同一部好莱坞悬疑惊悚大片。游戏可以操控若干角色，男主角卢卡斯·凯恩需要躲避警察搜查、巧妙回答盘问，搜寻关键证据，如果卢卡斯的行踪露出了马脚，担任警察的女主角卡拉·瓦伦蒂就可能找到蛛丝马迹。比如卢卡斯逃跑时，如果选择搭乘出租车，卡拉会通过出租车公司查出他的去向，而选择坐地铁，警察则很难追捕到他。游戏细节部分的设定也很有趣，比如每天的电视新闻都会有所不同，甚至播报"多名美国人由于使用非法的BT下载而被判刑"的恶搞新闻。《靛青预言》还包含了类似《潜龙谍影》的潜入式场景，玩家控制童年的卢卡斯，躲过巡逻兵，搭救三名同伴，这也是游戏中最富有挑战性的场景之一。



■《靛青预言》的叙事方式在当时相当有开创性。

不难发现，《靛青预言》的不少经典元素都被日后的《暴雨》所继承，凭借这部作品，凯奇的游戏理念日趋成熟，归纳起来大致是如下三点：首先，作为剧情驱动的冒险游戏，凯奇善于通过交织在一起的人物命运来推动情节发展，其次，尽

□《靛青预言》的女主人公卡拉。

管他的作品中包含大量电影拍摄技巧，但始终将游戏互动性奉为核心。最后，对各类游戏元素的兼容并包，也是凯奇式游戏的一大特点。有趣的是，凯奇的每部作品都会包含一些情色场景的刻画，比如在《靛青预言》中，只要玩家选择正确，就能看到卢卡斯和他的前女友缠绵的镜头。在去年GDC欧洲会议基调演讲时，他表态支持在游戏中加入适当的成人内容，并列举了《横行霸道III》的热咖啡事件，凯奇咄咄逼人地嘲讽道："如果在素材文件中有一个裸体女郎，但是并没有出现在游戏中，你依然可能会被评级组织'投入监狱'……这应该归咎于开发者自己，因为游戏业太缺少坚持己见的性格了，我们需要评级，但请参考音乐或电影的标准，而不是一个极端严厉的新标准。"

遗憾的是，《靛青预言》在剧情上的虎头蛇尾是其成为经典的头号障碍。游戏故事发生在繁华喧嚣的纽约，这座城市突然爆发了连环杀人事件，在没有任何作案动机的情况下，一些人会毫无征兆的杀死眼前的陌生人。游戏男主角卢卡斯就是这群人中的一员，他的脑海中常常浮现出一些奇怪的幻象，诡异的唆使他杀害了一名毫不相识的老人。被警察通缉的卢卡斯，需要在逃亡过程中逐步揭开幻象背后的真相。此时，一个名为"神谕"的邪恶团体逐渐浮出水面，他们的成员身穿灰色的连帽外套，隐藏着脸部，拥有心灵感应能力，可以控制他人，并且能够随时隐身。通过调查，卢卡斯发现他们与消失的玛雅文明和神秘的祭祀有关，随后揭示的靛青预言，透露了一个惊人的真相：地球会再次遭遇新的冰川期，人类文明将就此终结。

剧情发展到这里，玩家会经历一次从《达芬奇密码》到《世界之战》的意想不到的跨越，游戏剧情后半段直接冒出了外星人势力，包括妄图奴役人类的紫色种族以及更古老的橙色种族，不少前面精心铺垫的内容在后期都变得语焉不详，《靛青预言》瞬间沦为一款廉价的超级英雄游戏，令人感到匪夷所思。而且无论哪个结局，卢卡斯和卡拉都将相爱，随后卡拉还会怀孕。在游戏的坏结局中，外星人占领了地球，绝大部分人类被消灭，幸存者被迫转移到地下，卢卡斯成为抵抗组织的领袖，卡拉腹中的胎儿则成了人类复兴的希望……《靛青预言》神秘、惊悚的故事氛围令人印象深刻，但过于故弄玄虚，一味增加剧情的"猛料"，没有节制的提升悬念程度，最终反而将故事结局逼上了绝路，凯奇只能通过荒诞的外星人设定，来解决此前给自己挖下的一个又一个深坑。

《靛青预言》在叙事方式和人物刻画上，相比《恶灵都市 游魂》有了大幅度的进化，玩家不再是简单的"看和选择"，而是沉浸在引人入胜的故事中，通过与游戏世界直接的互动推进情节发展，玩家从旁观者变为亲历者，这是凯奇"互动电影"游戏风格日益成熟的标志。至于《靛青预言》前后剧情的突兀和缺少逻辑连续性，并不能简单归咎于凯奇缺乏经验或能力不足。在游戏开发过程中，凯奇凭借一己之立完成了游戏从剧本、脚本到人物原型设计，音乐创作等大量工作，在他的潜意识中，始终认为游戏创作与谱写乐曲类似，都是个体的创作活动，排斥团队成员的必要参与。这在很大程度上造成了剧情设定与其他游戏环节明显脱节的情况。事后他反思道："很多工作都是我自己在做，插手每个环节，结果是其他员工都没有成长。"痛定思痛的凯奇开始着手解决这一问题，Quantic Dream逐渐从原来一切以凯奇为主导的公司发展成一个各得其所的创意团队。

雨中曲

多年来的磨砺促使凯奇意识到，Quantic Dream不过和其他游戏公司一样，必须通过努力创作符合玩家和市场需要的作品来适应生存的需要。当然，他依旧相信创新是改变游戏市场格局的"终极武器"，从未停下探索和冒险的步伐，只不过，在对待技术和借助他人的力量时，不再持漠视的态度。更为重要的是，凯奇找到了日后打开成功之门的一把关键钥匙，在以往的作品中，他习惯通过各种电影技巧或情节上的噱头来抓住玩家的眼球，但这些无助于提升玩家游戏过程中的情感体验，只有在游戏中注入真实的情感，才能创作出一款真正震撼心灵的作品，至此，凯奇的游戏理念从"互动电影"过渡到了"情感互动剧"。2005年4月6日，Quantic Dream对外宣布正式启动《恶灵都市2》以及一个全新游戏项目《Infraworld》的开发工作，几个月后，他们突然取消了《Infraworld》，但这却并非是一条坏消息。

此时，凯奇已经决定将公司的所有资源都转移到同索尼合作的项目《暴雨》上，按照他本人的说法，《暴雨》算是《Infraworld》更具雄心与革新力度的升级版本，至于选择同索尼合作，除了商业考虑之外，《ICO》也发挥着不小的作用。事实上，虽然上田文人的《ICO》销量表现一般，但在情感互动和故事叙述方面的探索，取得了划时代的深远意义，也成为众多游戏开发者眼中索尼公司的最好名片。对《ICO》大为赞赏的凯奇由衷表示："同一家成功发行《ICO》的公司合作，我认为制作团队将会获得梦寐以求的信任与支持。"凯奇在第一时间强调，《暴雨》将具有一个"黑暗、惊悚，完全成人化"的故事背景，而且"绝对不会涉及任何超自然元素"。游戏将围绕着"纯粹的父爱"以及四名不同角色展开，玩家可以深入窥探他们的内心世界。"我们着眼于普通人的日常生活，在平凡中展示恐惧，在游戏中，你不是英雄也不是黑帮成员，你只是一个普通人。"

《暴雨》是大卫·凯奇职业生涯中最具野心的项目，诚如这个名字所承载的含义一样，它不但

■FBI侦探杰登借助ARI搜寻罪案线索。



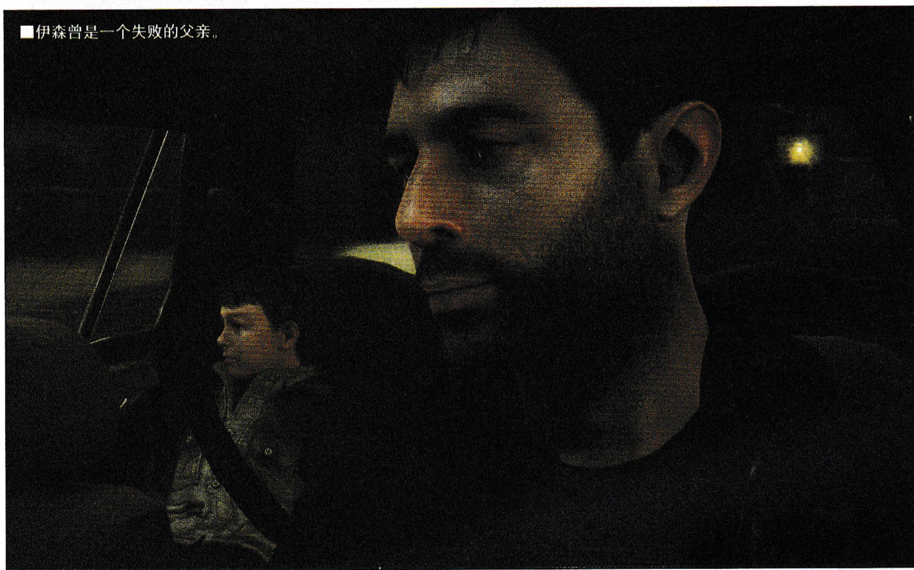
■《暴雨》中女记者麦迪逊的扮演者Michelle Jenner。

担负着凯奇自己的游戏梦想，也渴望如疾风暴雨般推动情感体验方式的变革。游戏最激动人心的部分莫过于，玩家不是在看故事，也非玩故事，而是创作属于自己的故事，此时玩家不仅是演员，还是编剧和导演。凯奇将《暴雨》的故事结构描述成一根"橡皮筋"，可以根据玩家的行动"自由延伸"，但它的"主筋骨"并不会改变。游戏核心将是"角色控制机制"，每名角色都具有极为真实的情感表现。凯奇个人最喜欢的作家是雨果，"看他的书，你会懂得人性是非常复杂的，在直率与圆滑，自信和自负、好胜与嫉妒，这些通常只有毫厘界限的人性因素之间，人们经常无法掌握好平衡。"因此在《暴雨》中，游戏并不考验玩家的反应或是手柄的操作技巧，而是要求玩家做出种种困难的抉择，任何举动所造成的后果都会随着故事的进展而持续发酵。

在《暴雨》开发之初，凯奇就着手缔造与玩家更为密切的品牌内涵：直指人心的情感体验，尽管这意味着很大的市场风险。在他看来，《暴雨》无须成为一款完全真实的游戏，但它的故事是基于现实的，营造一个玩家能够沉浸其中并产生共鸣的游戏氛围，依托故事和环境的渲染，帮助玩家认识、理解那些鲜活的人物角色。《暴雨》的剧本创作和投入力度堪比一部好莱坞电影，凯奇撰写了游戏的剧本和脚本，与此前不同的是，他还邀请了其他一些剧本作者参与其中。Guillaume de Fondaumiere信心十足的表示，"我认为电子游戏应该能够传达更多的深意，成为一种文化表述的媒介，没错，游戏可以像一本小说那样富含深意……如果你想开着车，四处射击，那么《暴雨》并不适合你，但如果你想成为一个震撼人心的惊悚冒险故事的英雄，寻找一些真正意味深长的体验，《暴雨》一定会满足你。"

相比《暴雨》惨淡的大部分结局，游戏的市场表现无疑要光明的多，美国首月销量超过21万套，在英国游戏周销量排行榜上位居第一，目前全球累计销量突破1百万套，年末达到150万套的成绩已经毫无悬念。凯奇激动地表示："我没有想到它会如此流行，此前我的作品也收获过不少正面的赞誉和不错的市场成绩，诚实地讲，如果《暴雨》能够延续这样的表现我就心满意足了。真的没想到《暴雨》会取得今日的突破，几乎所有媒体都在说，他们爱这部游戏，希望它取得成功。包括索尼在内，每个人都感到惊喜，《暴雨》在英国只用两天就全部售罄，日本也发生了类似的事情，这真的令人难以置信。"在游戏开发过程中，凯奇曾经考虑过失败的可能性，但他强调："制作团队达成了共识，即便游戏失败，也是向游戏产业传达一个清晰的信号，我们对游戏脚本和情感体验的探索已经驶入一个全新的层面。"

凯奇曾在多个场合表达，《暴雨》不是简单的进化，而是一场革命，其开发难度自然可想而知。首当其冲的便是游戏逼真的图像效果带来的挑战，凯奇认为随着画面的提升，玩家的想法和判断会更加依赖于对直观的感知。高清画面不仅会让玩家看到人物面部细节的微小变化，也使得整个游戏的内容、场景、脚本置于显微镜之下。出色画面和精彩故事的简单叠加，只会产生一款没有灵魂的作品，《暴雨》成功的关键在于，使环境成为人物性格和心理反应的延伸，而游戏角色也可以借助场景互动更好的推进剧情发展，营造深刻的情感共鸣。《暴雨》的四名主角都是普通人，个人经历与折纸杀手有着或多或少的联系，他们都不幸福，有着各自的危机，甚至四个人在一定程度上都是"病态"的。凯奇特意为主角们设定了精神或身体上的疾病，使玩家更直观的感受到他们内心的痛楚，比如伊森怀疑自己有双重人格，史考特的哮喘还有麦迪逊挥之不去的噩梦。《暴雨》用令人难以想像的坦诚和娓娓道来的方式，演绎着平凡人的烦恼、痛苦，无助乃至死亡，格外真切，令人惊心动魄。


■伊森曾是一个失败的父亲。

情感互动剧

"（制作团队）的每一个成员都恪守《暴雨》是什么，不是什么，是大卫将其具化到每一处设计细节中。"Guillaume de Fondaumiere如是说。与上世纪90年代初那些冒险游戏完全不同，《暴雨》没有传统的触发点设计，玩家更不需要达到某种特定状态。凯奇不希望游戏中的选择，成为系统简单判定成功失败与否的依据。"比如在杰登和疯杰克斯打的场景中，有些行动会导致杰登死亡，有些则能将对手打翻在地，我们会不断地反问自己'处理这个问题究竟该有多大的灵活性'？"《暴雨》最重要的一项设计原则是：你在故事中，玩家的行动和选择会改变故事走向。如果说传统冒险游戏的"Game Over"，玩家通常并不知道它是如何发生的，那么《暴雨》的结局则取决于玩家自己的选择和判断，而非游戏强迫，更令人信服。在不参考攻略或提前剧透的前提下，每一个初次尝试《暴雨》的玩家，都会拥有一个"只属于自己的独特故事体验"。



▲Quantic Dream简陋的办公区，连空调都没装，只能先用风扇顶着。



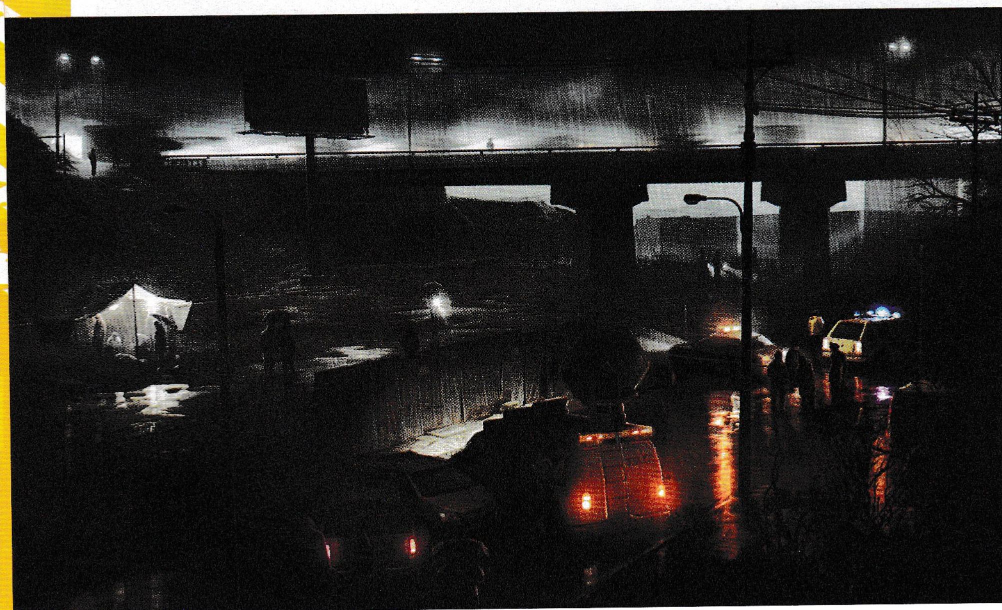
■Quantic Dream进行动作捕捉的场地。

《暴雨》采用了电影拍摄视角，带给玩家置身于影院的感觉，每个游戏场景中至少有两台以上的摄像机位，镜头切换和视角选取的实际效果相当出色，这得益于Quantic Dream从电影产业聘请的四名资深摄影师的通力合作。尽管如此，《暴雨》与电影的区别还是显而易见的，后者通常只有一种可能性和一个结局，但前者却提供了丰富的选择和由此带来的不同结局。凯奇笑言："如果《暴雨》是一部电影的话，那它至少应该推出10到13部作品。"随着《暴雨》的成功，凯奇和他力推的"情感互动剧"日益深入人心，他的创新也变得愈发沉稳，从容，但在游戏开发过程中，他并非总能保持如此冷静。当一家网络媒体将《暴雨》形容为"只是个成功的'QTE'集合"时，凯奇暴跳如雷地表示："看到这种说法，我恨不得……他们凭什么得出这样的结论？他们见过《暴雨》，与我交流过，亲自玩过么？何必呢，请你们给《暴雨》一个机会吧！"

令大卫·凯奇感到扬眉吐气的一点是，《暴雨》对QTE系统的变革恰恰得到了媒体的一致好评。通过QTE方式调动玩家情绪，强化游戏的互动氛围，促使玩家更好地投入到游戏故事之中。《暴雨》包含了大量QTE应用，除了搏斗、追逐等，就连看上去稀松平常的刷牙、哄婴儿睡觉，也因为QTE的引入而代入感十足，玩家还能借此体验到或温馨或紧张甚至手足无措的别样感觉。在2008年召开的游戏开发者大会上，凯奇特别提到了Ready at Dawn工作室就《战神 奥林匹斯之链》一处特别的按键设计：玩家控制奎托斯，通过不断按"圈键"，将刚刚重逢的女儿推开——这意味着永久的分离。"这是一个非常聪明的点子，从操作角度看，它毫无难度，没有实际意义，但就游戏整体而言，这项设计借助操作将情感冲突直接输出给玩家，令他们感同身受，这给我带来了不小的启发。"与之相类似的，是《暴雨》中伊森和肖恩一起玩回旋镖的场景，虽然这份快乐短暂的犹如幻觉，但父子之情还是给玩家留下了深刻印象。

约翰·谢泼德溺水前说的最后一句话："不要忘了我……"；伊森不停呼喊着肖恩的名字，为自己的孩子做人工呼吸的一幕；甚至令人厌恶的老克莱默也有着自己的舐犊之情。《暴雨》有着太多令人难以忘怀的瞬间，而凯奇则把自己的一票投给了史考特为婴儿换尿布的场景。从换尿布到喂牛奶再到晃摇篮，这是游戏中持续时间最长的一段QTE，如此温馨的一幕与后面的剧情发展形成了强烈的反差。不过，作为三个孩子的父亲，大卫·凯奇安排这一幕的本意，或许只是想让玩家感受一下成为父亲的感觉……现代生活充斥着各种压力和多样化的选择，掩盖了人们可以亲手创造自己幸福的事实，于是很多人认为幸福是一种需要从外部获得的东西，凯奇严肃地说到："当一切变得失控，人们往往会选择逃避或自我欺骗的方式，而不是直面事情的真相，这造成了《暴雨》很多人物的悲剧。"

抛开游戏画面和逻辑性的瑕疵以及恼人的死机Bug不谈，《暴雨》的主要问题在于，凯奇致力于打造的"情感互动剧"拼图尚不完整，在情感体验和叙事方式等环节上还有不少提升空间。比如在处理"杀害钟表店老板"一幕时，凯奇误导玩家的手法非常有效，但也在很大程度上颠覆了"玩家操控人物所见即所得"的基本原则。但无论如何，正如功勋制作人彼得·莫利纽所言，"凯奇的努力与尝试引领了电子娱乐发展的新潮流"，《暴雨》如同"情感互动剧"的品牌倍增器，在潜移默化中对玩家们的游戏观念进行了一次"洗礼"。尤为难得的是，找到了点金之术的Quantic Dream，在各种诱惑和机会面前并没有变得似是而非，"只要专注于单人游戏体验，我们都相信，Quantic Dream可以比现在做得更好。"大卫·凯奇坚定地表示。



无论麦迪逊是否会遇到"更厉害、更凶残的杀手"，还是《恶灵都市2》或《靛青预言2》重出江湖，大卫·凯奇与他的Quantic Dream会一如既往地将他们的"情感互动剧"风格发扬光大。作为独立的第三方游戏开发商，凯奇并不排斥在其它游戏平台上推出自己的作品，但他对微软的初生计划却并不感冒，"对于初生计划，我很好奇，想看看他们到底会怎么做？但看过那段过于"科幻"的演示后，我有些失望，大家都在这个圈子里做，知道哪些是真实的，哪些是不切实际的。"大卫·凯奇酷爱冒险的内心和经久不熄的游戏梦想，以及他多年来打造的开发团队，能够在各种冲突和挑战下和谐运作，让这家在剧本创作和开发理念方面一贯不走寻常路的公司，始终在激烈的市场竞争中稳步前行。当本文开头那位媒体记者再次询问凯奇，暴雨的世界何时才会"雨过天晴"？他充满睿智地反问："为什么？不管天气如何，我们一样可以表达爱意，同孩子们玩耍，去宽恕别人，或是做那些你想做的事情。"

游戏创造名人榜

第一回

要从历史上浩如繁星的游戏制作者中挑选出值得介绍的，说难也难，说容易也容易。电子游戏从这些创造者的手中诞生、演化，最后陪伴每个玩家度过难忘的休闲时光。我们应该感谢这些创造者的智慧与劳动，正是他们，让电子游戏的天空变得群星璀璨，色彩斑斓。从本期开始，我们将为各位读者细数全球范围内，在游戏历史上值得被大家所记住的灵魂人物，当你看到熟悉的文字和画面出现在你眼前时，你是否也会想起曾经玩这些游戏时那份难以抑制的震撼与感动呢？

文 叉包饭斯DKCK 编 晴天 美编 一刀

特别说明

为了保证内容的权威和公平性，今后介绍的制作人都会基于以下几个原则进行挑选：

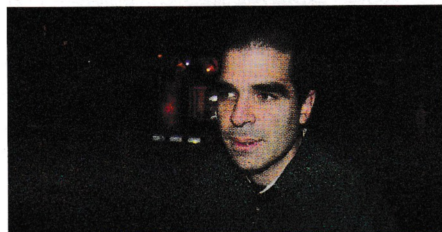
①只针对游戏开发者个人，一个名字，一个位置，不分排名先后。除非个别情况下，两人的默契合作才使得他们的努力对业界作出了实质性贡献，他们的名字才可能并列出现；

②所谓"游戏创造者"（game creator）应该是指直接参与游戏开发过程中创意性或技术性工作的人们。这些人包括（但不限于）美术、音效工程师、作曲家、程序员、项目负责人、游戏设计师，和制作人；

③主要负责行政和管理工作的岗位，不在本名单之列。除非正是因为这些人的努力，才有可能最终促成了某个游戏的诞生。所以对主机饭来说，久多良木健，比尔·盖茨，或岩田聪等老板型人物不会出现在名单中；

④只有游戏软件的开发者会被列入，而硬件或外设的发明者、开发者并不在此列。惟一例外的就是1970年代，电子游戏早期软硬件尚未明确分离，还处于一体化状态的时期。如史上第一款电子游戏PONG的发明者才能进入"游戏创造者"的范畴。

No.1 艾德·布恩 Ed Boon



代表作品

- 《真人快打》Mortal Kombat (1992)
- 《真人快打Ⅱ》Mortal Kombat Ⅱ (1993)
- 《真人快打Ⅲ》Mortal Kombat Ⅲ (1995)
- 《真人快打 黄金版》Mortal Kombat Gold (1999)
- 《真人快打 诡计》Mortal Kombat: Deception (2004)

美国街机的黄金时代，有过两种玩家：一群人只玩《街头霸王》(Street Fighter)；另一群人只玩《真人快打》(Mortal Kombat，又译《魔宫帝国》、《致命格斗》)。如果你属于后者，那么你要感谢一个人，他就是艾德·布恩。这个系列源自发行商Midway决定花重金打造一款自己的格斗游戏，来应对死对头Capcom大获成功的作品《街霸II》(Street Fighter II)。约翰·托比亚(John Tobias)和艾德·布恩(Ed Boon)被授予重托，托比亚主持了大部分设计工作，而布恩则用一个程序员的魔法让这款作品一夜成名，这就是《真人快打》。

作为一款土生土长的美系格斗作品，《真人快打》能风靡一时在于其创造了一种不同于《街霸》的全新风格。与众不同的原创格斗引擎、格挡键位、和创新的"绝杀"系统，当然还有对暴力的表现手法，到今天都深深影响了诸多游戏——不仅是同类格斗作品，更是整个业界。实际上，正是以《真人快打》为代表的一批充斥血腥暴力内容的游戏，引起了美国社会在20世纪90年代进行了一场有关电子游戏中暴力内容的大讨论，最终催生了行业自律的游戏评级制度。如今美国的ESRB制度已经成为家长在评估是否允许孩子购买游戏时的重要判断标准，世界其他国家也纷纷效仿。《真人快打》是如此成功，以至于Midway自己都试图克隆此系列的成功要素，不断推出类似作品，加入跟风作品大军。

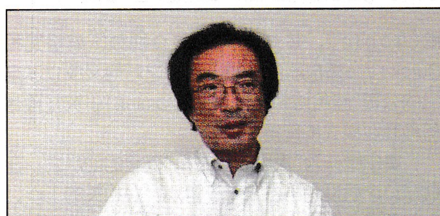




约翰·托比亚于2000年离开了Midway，布恩则继续负责"《真人快打》系列"每款作品的制作。他在原作紧凑简明的根底之上，不断开拓，使得此系列内涵得以不断丰满：从赤手空拳的打斗到可以使用武器；完整精彩的故事模式；在线捉对厮杀；可以动态切换人物招式等等，使得此系列与时俱进，始终吸引着一代又一代玩家。

尽管最近Midway不断传出面临倒闭或被收购的消息，但毫无疑问担任创意总监的艾德·布恩不会动摇他对"《真人快打》系列"的执着。"没有比一款游戏臻于完美更让人满足的了"，2008年接受英国游戏杂志《EDGE》专访的时候布恩表示，"那会让一切辛苦都值得。"

No.2 岩谷彻 Toru Iwatani



代表作品

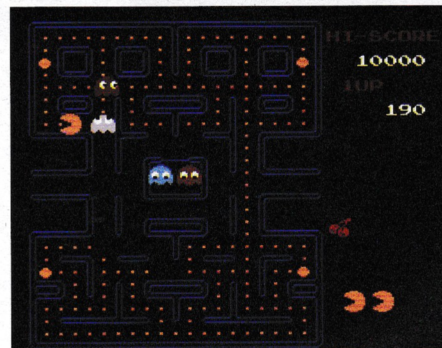
- 《吃豆人》Pac-Man (1980)
- 《吃豆人：冠军版》Pac-Man: Championship Edition (2007)

岩谷彻在电子游戏业界的地位堪称人中之神。正是岩谷先生的开创性贡献，才使得电子游戏有了今天不分男女老幼，人人皆知的广泛社会影响力。这么说乍听有点耸人听闻，但是如果告诉你岩谷先生正是《吃豆人》之父，你或许就没这么惊讶了吧。

1977年，年轻的岩谷先生进入一家名叫Namco的电脑软件公司担任程序员的工作。在1978年和79年期间，推出了多款街机作品《Gee Bee》、《Bomb Bee》和《Cutie-Q》。完成了这些作品后，岩谷彻决心以女性和情侣为目标客户开发一款新作。他设定的目标是一改电子游戏紧张险恶的风格，转而营造相对轻松休闲的气氛。为了达到这一目标，他相信关键在于邀请真正的女孩子参与到开发中来。

让岩谷彻灵光乍现的时刻，出现在他从一整块批萨饼上割下一块之后。缺了一块的圆形批萨形状让他联想到了一个了不起的创意。根据岩谷先生后来的回忆，正是在这一刻，"吃豆人"(Pac-Man)的形象正式诞生了！原始图形到位之后，他还需要画龙点睛的一笔，来抓住目标客户。在认真聆听了女性玩家的心声之后，岩谷决定用"食物"、"吞吃"这样的核心元素来吸引异性投入到街机游戏中去。

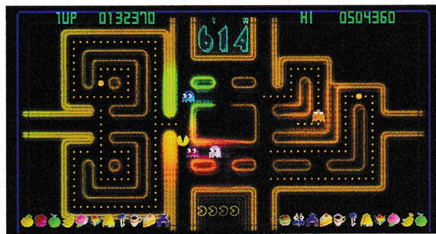
1980年，第一款《吃豆人》游戏通过Midway在美国发售，从此电子游戏的面貌焕然一新。游戏的英文名原本打算叫"Puck Man"(puck意为小圆饼)，但由于担心调皮捣蛋的孩子会把街机涂鸦得面目全



非(比如涂改成不雅的"Fuck Man")，所以改成了Pac-Man。

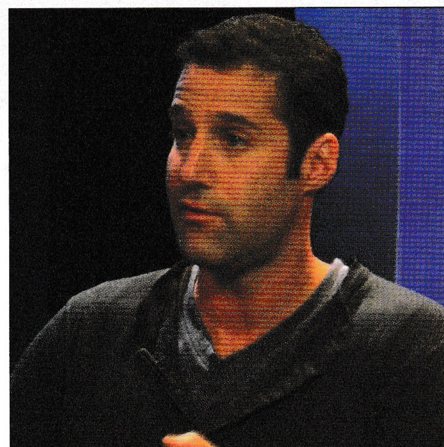
从技术层面来看，《吃豆人》的AI在当时是革命性的。追踪玩家的幽灵不是无目的地随机移动，而是根据四种设定好的行为模式有序地扫荡地图。不过真正让《吃豆人》经久不衰，与众不同的亮点在于其史无前例的真实感。张嘴吃豆的动作和幽灵可怕的表情，都让玩家感觉栩栩如生。

在创造了大受欢迎的《吃豆人》之后，岩谷彻在Namco内的地位也平步青云，继续制作了许多脍炙人口的作品，如《Libble Rabble》等，最终他以公司首席制作人的身份，监督了大型街机游戏《时间危



机》(Time Crisis)和《山脊赛车》(Ridge Racer)等的开发。2005年4月，他以客座教授的身份开始在大阪艺术大学(Osaka University of Arts)教授"角色设计学"。2007年初，在完成了具有纪念意义的《吃豆人：冠军版》(Pac-Man：Championship Edition)之后，岩谷彻离开了Namco公司，并成了东京工艺美术大学(Tokyo Polytechnic University)的全职教授。他表示："我认为，最重要的事情莫过于把我在过去三十年中所积累的游戏开发经验传授给下一代了。"

No.3 詹森·鲁宾 Jason Rubin



说起索尼主机上的平台动作类游戏，就不能不提一个名字：顽皮狗(Naughty Dog)和他的"主人"詹森·鲁宾。鲁宾是顽皮狗的联合创始人，他和好友安迪·葛文(Andy Gavin)1986年在地下室建立的这家游戏开发公司已经不知不觉走过了十五个年头。

90年代中期，鲁宾和葛文凭《古惑狼》(Crash Bandicoot)一举成名。这款3D平台跳跃作品成了PlayStation平台上的旗舰作品。古惑狼的形象成了PS平台的非官方吉祥物，其游戏素质也成了其他开发商赶超的标杆。顽皮狗此后接连推出了三款《古惑狼》作品，《古惑狼3：大进击》(Crash Bandicoot 3：Warped)成为首款在日本销量突破百万份的海外游戏作品。

2001年，索尼电脑娱乐美国公司(SCEA)收购了顽皮狗及其新作《杰克与达斯特》(Jak and Daxter)。这款PS2独占作品也很快取得了巨大成功，并推动了PS2游戏软件达到了一个技术上的新高度。鲁宾也再次带领他的团队用平台动作类作品给其他开发商树立了榜样，杰克和达斯特也和当年的古惑狼一样，迅速成为了PS2这个新平台的吉祥物。

他不仅是个多产的游戏公司创始人、老板和游戏制作人，更是一个敢于直言的业界领袖。2004年，鲁宾在游戏开发商高层经理人云集的D.I.C.E.峰会上公开批评游戏发行商没有给游戏制造者们足够的尊重与支持。这番引起轩然大波的演讲之后几天，他就宣布离开顽皮狗。之后他和许多几位知名画师合作推出了一部漫画《铁娘子》(Iron and the Maiden)，后来又和老友葛文成立了一个网站。尽管退出了游戏界，但他的影响力仍然在影响今天的开发者们。而顽皮狗也始终是索尼第一方中数一数二的顶级团队，源源不断地为PlayStation家族奉献着精彩作品。

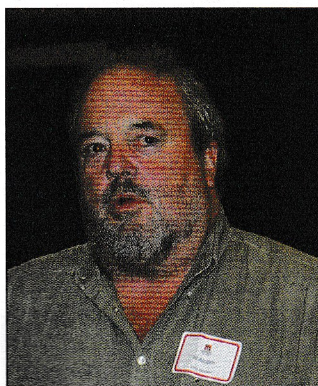




代表作品

- 《古惑狼》Crash Bandicoot (1996)
- 《古惑狼3 大进击》Crash Bandicoot 3：Warped (1998)
- 《杰克与达斯特 旧世界遗产》Jak and Daxter：The Precursor Legacy (2001)
- 《杰克Ⅱ》Jak Ⅱ (2003)

No.4 艾伦·奥尔康 Allan Alcorn



木匠祭鲁班，剃头匠拜吕洞宾——三百六十行，没有比被尊崇为某个领域的鼻祖更荣耀的事情了。艾伦·奥尔康就很幸运地享有这个荣誉：不是约翰·卡马克，也不是宫本茂，而是奥尔康成了历史上第一位开发出现代电子游戏的人。(当然，在此前还有很多电子游戏的"雏形")说得更准确些，正是他创造了"第一款家用电子游戏"：《乒乓》(Pong)。

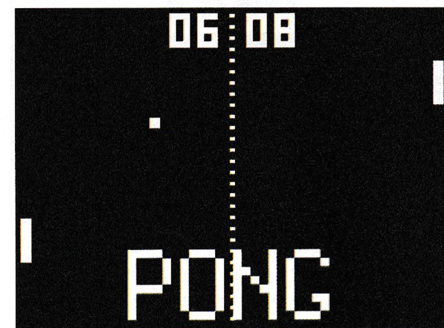
1972年，原Ampexa的实习生艾伦加入了雅达利(Atari)，成了雅达利的第二名员工和第一位工程师。这个主意是他闲暇之余想测试一下自己的反应而想到的，用一个点代表球，两条移动的竖线代表乒乓球拍。《乒乓》简单、直观、易于上手，把电子游戏(当时还都是街机)这种一般在酒吧里只有男人才会去玩的类似弹珠机的体验，推广到了更广阔的人群中，赢得了男女老少所有人的喜爱。这一创意在任天堂推出Wii之前很久其实就已经被《乒乓》实现过了。雅达利把这一原本用于街机的游戏概念缩小到了一个小小的控制台中，"家用游戏主机"(home console)由此诞生。

雅达利的《乒乓》一经推出便大获成功，游戏可以供四人同时参与，"原来游戏机也可以在家里玩"的概念深入人心。说来有趣，尽管几乎是凭一人之力就让雅达利成了"家用游戏机"的代名词，但他在1981年莫名其妙地离开了雅达利，没有见证后来雅达利归于破灭的历史。在离开后，他加入了苹果电脑(Apple)，并参与了MPEG视频压缩格式和QuickTime播放器的开发工作。之后他又成立了自己的公司"硅谷博弈"(Silicon Gaming)研究并预测何种商业模式能取得成功。

奥尔康作为"家用游戏主机"概念的助产士，在《乒乓》之后没有再参与电子游戏产业相关的工作，也未能再次取得人生的第二次飞跃。不过这大概就是"第一名"的代价：你只能拥有一次绝佳的运气。

代表作品

- 《乒乓》Pong (1975)

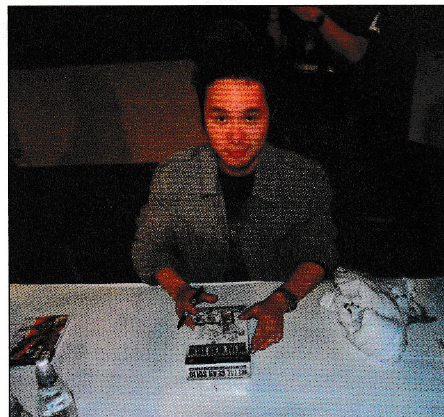


No.5 新川洋司 Yoji Shinkawa

就算"新川洋司"这个名字对你来说还有些陌生，他的作品你一定过目不忘。从1994年起在Konami担任原画设计的他，完成了整个PlayStation时代最为精彩的几个人物设定。如果说他早期的作品《宇宙骑警》(Policenauts)影响力仅限于日本本土的话，那么他和小岛秀夫监督一起联袂奉献的"《潜龙谍影》(Metal Gear Solid)系列"，可说是全球范围内最为经典的电子游戏角色群之一。

"《潜龙谍影》系列"能成为日本厂商游戏中的佼佼者，要感谢新川洋司写意洒脱的美术风格和出色的人物设定。相信凡是玩过《潜龙谍影》原作的人，无不对意念螳螂(Psycho Mantis)印象深刻，角色的视觉设计精妙地展现了其独特的人格。新川洋司在《潜龙谍影》系列中呈现出一种成熟的画风，角色设定图以极富个性的笔触和强烈的对比表现出来。这对当时仍以青少年为主要受众的电子游戏业产生了深远的影响。许多电子游戏，尽管其美术表现可以用"美轮美奂"形容，但其角色设定在《潜龙谍影》之前大部分都显得比较孩子气(基本都以卡通化的手段表现)。《潜龙谍影》是第一款以高度风格化的成熟美术风格在主流市场获得成功的作品。

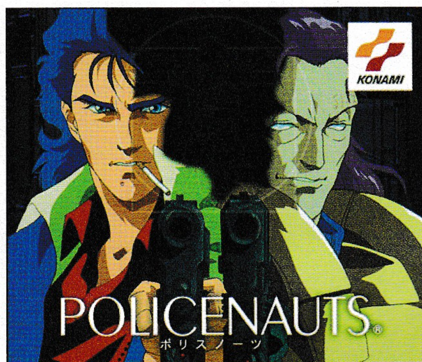
自首款《潜龙谍影》作品问世二十年来，新川洋司始终和小岛秀夫紧密合作。有一批固定粉丝群的"小众游戏"经典"《终极地带》(Zone of the Enders)系列"中有许多新川设计的机体，据说从最早的设定草图到最后体现到游戏中的建模保持了高度的统一。近年来小岛曾多次表示想离开"《潜龙谍影》系列"，去做一些面向西方市场的新游戏。我们期待着新川洋司继续与小岛君珠联璧合，用他精湛的绘画功力让游戏找到美术上的方向，更期待未来将大放光芒的新游戏角色。



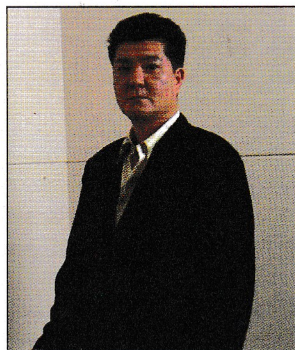
代表作品

- 《宇宙骑警》Policenauts (1994)
- 《潜龙谍影》Metal Gear Solid (1998)
- 《潜龙谍影2 自由之子》Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)
- 《终极地带2》Zone of the Enders: The 2nd Runner (2003)
- 《潜龙谍影3 食蛇者》Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)





No.6 石井浩一 Koichi Ishii



石井浩一监督制作了史克威尔·艾尼克斯(Square Enix)公司的许多名作，包括《最终幻想》第一部到第三部，和《浪漫沙加：开拓者》(SaGa Frontier)。此外，正是石井一手创造了两个"《最终幻想》系列"的吉祥物：陆行鸟(Chocobos)和莫古利(Moogles)。

而石井浩一最值得被人们记住的还是他对于"《圣剑传说》(Seiken Densetsu)系列"的贡献。早在1987年，史克威尔的知名制作人青木和彦(Kazuhiko Aoki)就曾计划为FC平台制作一款新的RPG，并注册了商标《圣剑传说 圣剑现世》(Seiken Densetsu: The Emergence of Excalibur)，但不久就把这个尚处于计划阶段的项目取消了。石井浩一在90年代初启动了一个全新的A·RPG项目，并重新启用了"圣剑传说"这个名字，定名为《圣剑传说 最终幻想外传》(Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden，美版干脆名为《最终幻想大冒险》Final Fantasy Adventure)在Game Boy掌机上发售。这款游戏成了当时Game Boy上最好的角色扮演游戏。这一成功也促使《圣剑传说》品牌正式独立出来，以《圣剑传说2》的新名字登上超任平台(英文名改为Secret of Mana，从此在西方称为"Mana系列")成为一个独立的系列，也成为了继《最终幻想》之后又一个在海外市场也广受欢迎的日式RPG作品。

石井花了很大心力，将"《圣剑》系列"打造成一款即时制战斗系统的RPG，这在当时清一色以回合制为标准模式的市场上独树一帜。粉丝和评论家都指出，这款作品玩起来就像是战斗强化版的《塞尔达传说》，游戏节奏紧张，玩家每走几步就会从世界地图切换到战斗画面。和许多吹嘘得天花乱坠，但实际上画面素质平平的游戏不同，《圣剑》利用当时SFC的Mode 7等机能，制造出了逼真的"伪3D"地图，这在16位主机的时代是项没有多少游戏能做到的了不起的成就。

石井监督了每一款"《圣剑》系列"游戏，最终将其进化成一款多人地下城冒险的战略动作RPG。尽管这个系列的影响力如今已日渐衰退，未能超越原作的名气，但石井浩一仍然用他的努力向世人证明，只要对固化的模式作出局部的革新，就能让日式RPG展现出全新的面貌。

2007年在石井负责制作的最后一款系列作品《圣剑传说4》发售后一个月离开了史克威尔·艾尼克斯，之后成立了自己的制作公司GREZZO。在前不久的E3 2009上，石井浩一展示了新公司在Wii平台上开发的处女作《英雄战线》(Line Attack Heroes)。

代表作品

- 《圣剑传说》Seiken Densetsu/《最终幻想大冒险》Final Fantasy Adventure (1991)
- 《圣剑传说2》Secret of Mana (1993)
- 《圣剑传说3》Seiken Densetsu 3 (1995)
- 《圣剑传说 玛娜传奇》Legend of Mana (2000)
- 《最终幻想XI》Final Fantasy XI (2004)





No.7 克里斯·索耶 Chris Sawyer

游戏毕竟是娱乐软件，而软件业是从来不缺从孩提时代就开始在电脑前玩代码的天才程序员。不过要以今天的标准看，只有当程序员的水准达到"神乎其神"的地步，才会为大众所知。个人电脑从16色图像、主板发出"哔——哔——"的信号音，一路进化到如今满屏渲染器(shader model)和多边形、7.1声道的音响，都不能不提克里斯·索耶的名作——《运输大亨》。

索耶最早从事将Amiga平台的游戏移植到PC的工作，在编程方面得到极大锻炼。而真正让他一夜成名的便是当他和MicroProse(当时著名的PC游戏发行商)签约，由他们发行他自己制作的游戏《I.T.S.》(Interactive Transport Simulation，"互动运输模拟"的缩写)。这款作品最后被冠以《运输大亨》(Transport Tycoon)名字发行，显然是为了复制《席德·梅尔之铁路大亨》(Sid Meier's Railroad Tycoon)的成功。(席德·梅尔正是MicroProse创始人之一)结果这招得到了市场的肯定，《运输大亨》的销量也证明这绝非是一款跟风的泛泛之辈，之后的《过山车大亨》(Roller Coaster Tycoon)再次证明了克里斯在模拟游戏方面的功力。由此《运输大亨》形成了自己的系列，之后发售了加入世界编辑器的《运输大亨全集》(Transport Tycoon Deluxe)、《过山车大亨2》和数个资料片。以全新名字命名的精神续作《运输帝国》(Locomotion)也在2004年发售。

仅《过山车大亨》一款作品就已经让索耶飞黄腾达。这款作品在全球范围内已经累计销售了约900万份，这就意味着索耶坐拥约3000万美元的版权收益。而随着《运输大亨》的知识产权和MicroProse一起被雅达利收购后(法国发行商Infrogrames在北美重新购买并启用的品牌名称，和过去作为主机厂商的雅达利已经没有关系)，索耶发现他的作品还在创造利润，并因此对后者提起了一系列版权诉讼。

就像他的游戏名称一样，索耶成了真实世界中的"大亨"。不管他是和所有功成名就的大亨一样沉溺在私人飞机和游艇的奢华生活中，还是继续潜心继续着他的工作，广大模拟游戏的忠实粉丝们并没有忘记他的作品，甚至还制作了一款面向各个平台的开源"克隆版"《运输大亨》供网友们免费下载(www.openttd.org)。





代表作品

- 《运输大亨》 Transport Tycoon (1994)
- 《过山车大亨》 RollerCoaster Tycoon (1999)
- 《运输帝国》 Chris Sawyer's Locomotion (2004)

No.8 克里斯·罗伯茨 Chris Roberts



从1980年代晚期蓬勃崛起的众多游戏软件开发商中，最值得被记住的名字之一就是Origin。除了鼎鼎大名的欧美三大鼻祖级RPG之一《创世纪》(Ultima)之外，克里斯·罗伯茨在1990年缔造的"《银河飞将》(Wing Commander)系列"也成了太空模拟类游戏的先驱。该系列成了罗伯茨为后来者留下的珍贵遗产，多款续作都成了太空对战/模拟类游戏的佼佼者。

而罗伯茨的野心不止于此，《银河飞将》的成就也没有停留在太空模拟战斗上，实际上《银河飞将》构造了一个庞大的太空史诗剧情，玩家不难从中发现来自著名科幻剧《星球大战》和《星舰迷航》的影响——毕竟Origin公司的口号就是"我们创造世界"(We creat worlds)。不少玩家和评论者都把1994年横空出世的《银河飞将III 虎之心》(Wing Commander III: Heart of the Tiger)当作"互动电影"宣告诞生的标志。这款耗资达1200万美元、四张CD-ROM光盘容量的鸿篇巨制在当时引起了轰动。系列粉丝们"按惯例"纷纷升级自己的电脑，来体验这款几乎和游戏部分占有同样比重的精彩电影化剧情。到了系列第四部《银河飞将IV 自由的代价》(Wing Commander IV: The Price of Freedom)，罗伯茨干脆自己当起了导演，并和真正的好莱坞演员合作，在游戏中加入了真人过场视频。其中包括《星球大战》中天行者卢克的扮演者Mark Hamil。

在第四款作品发售后不久，罗伯茨就离开了Origin，在微软和AMD的出资赞助下成立了自己的工作室Digital Anvil，从事电影、电视和游戏的制作。1999年，罗伯茨自己担任导演的电影版《银河飞将》公映，该片没有能像游戏原作那样引起评论界或票房的叫好。电影的视觉特效倒是出现了Digital Anvil的名字。

2000年末，微软正式收购Digital Anvil，并推出了同样以宇宙冒险为背景的《星际枪骑兵》(Starlancer)和后来受到好评的《自由枪骑兵》(Freelancer)。不过等到2003年跳票多年的《自由枪骑兵》终于发售的时候，罗伯茨早已离开了Digital Anvil，彻底退出游戏制作领域，而专心投入到了电影制作中。他最新的公司名为 Ascendant Pictures，制作了《制裁者》(The Punisher)、《战争之王》(Lord of War)和《关键密码》(Lucky Number Slevin)等。

代表作品

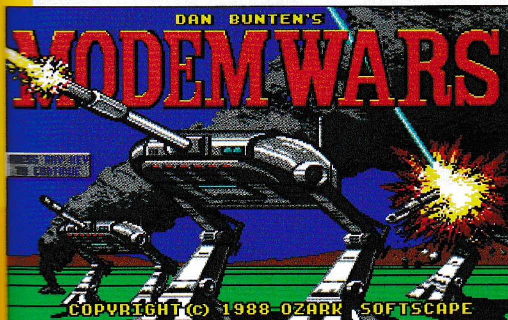
- 《银河飞将》Wing Commander (1990)
- 《陆空战将》Strike Commander (1993)
- 《银河飞将III 虎之心》 Wing Commander III: Heart of the Tiger (1994)
- 《银河飞将IV 自由的代价》 Wing Commander IV: The Price of Freedom (1995)





No.9 丹妮·布顿·贝瑞 Danielle Bunten Berry

如果在你看来，衡量一款游戏是否成功的惟一标准就是否卖过百万，那么丹妮·布顿·贝瑞肯定不能被视为成功的典范。不过，要说有人曾将电子游戏推向全新的方向，且数次这么做，那么她就是最值得被提及的名字之一。布顿在20世纪80年代制作的几款作品集中体现了她在战略和网络游戏方面划时代的创造力：1983年的《骡子》(M.U.L.E.)允许最多四名玩家同时游戏，考验他们运筹资源的能力，同时还要掌控好供需平衡；次年的《七座金城》(The Seven Cities of Gold)原本被设计成一款教育游戏，却表现出了极强的娱乐性；而80年代末推出的《Modem战争》允许两名玩家用调制解调器(俗称"小猫")通过电话线拨号来联网对战——这在今天看来是每款即时战略游戏必备的标准设定，而在当时还是闻所未闻的理念。





这三款作品都由邦顿创立的Ozark Softscape公司开发，EA发行。尽管这些作品都没有达到百万销量(实际上以上世纪80年代的PC普及量和游戏产业规模，"百万销量"根本是个不可能的任务)，但它们有足够的知名度和影响力，以至于今天的多人游戏和教育软件都深受这些领风气之先的作品影响。

尤为值得一书的是，丹妮是个奇人，他出生时是个男儿身，名字是丹·布顿(Dan Bunten)。在进入游戏产业数年后，他选择改变自己的性别，变性为一个女人，并把男性化的"Dan"改成了女性化的"Danielle"。SSI公司的创办人Joel曾如此回忆她："当我在1995年还是1996年的洛杉矶E3大展上偶遇丹的时候，我可能已经有十多年没见过他了。虽然她已经改变了性别，但她无疑还是我以前认识的那个乐观、爱笑的高个子。"



1997年，丹妮在和肺癌做了艰苦的斗争之后不幸离开人世。她留下了一笔丰富的电子游戏遗产供后人去探索多人游戏的精彩——无论玩家是同处一室，还是远隔重洋。当年她作品中的很多创举，如今都已成为司空见惯的主流设计。2007年，美国互动艺术与科学学院(AIAS)和电脑游戏开发者协会(CGDA)双双将她的名字收入游戏名人堂，聚光灯奖(Spotlight Award)也追授她终身成就奖。

代表作品

- 《骡子》M.U.L.E.(1983)
- 《七座金城》The Seven Cities of Gold (1984)
- 《Modem战争》Modem Wars (1988)
- 《司令总部》Command H.Q. (1990)

No.10 樱井政博 Masahiro Sakurai



与其说樱井政博是个天才的游戏开发者，还不如说他更像某个流行偶像。不仅因为他长相俊俏清秀，更因为他个性鲜明，且敢于直言不讳。这让他树敌不少，也招来了一大批粉丝。樱井从小就对电子游戏的制作表现出了极大的热情。19岁，他从高等职业学校退学后，加入了谷村正仁和岩田聪领导的游戏开发工作室"HAL研究所"(HAL Laboratories)。1992年，年仅22岁的樱井政博领衔开发了《星之卡比》(Kirby's Dream Land)，该作在GameBoy平台上全球狂卖600万份，成为任天堂平台上又一成功的横版过关类动作游戏。

《星之卡比》取得成功之后，作为任天堂最重要第二方厂商之一的HAL研究所又启动了另一项野心勃勃的新作《任天堂明星大乱斗》(Super Smash Bros)。这款游戏汇聚了任天堂游戏中的经典角色，原本是作为一款答谢长期以来支持任天堂的粉丝群体的"感恩作品"，并没有指望能点燃销量榜的导火线。结果这款作品成了过去十年间任天堂最卖座的游戏之一。樱井在GameCube上又推出了一款续作《任天堂明星大乱斗DX》，游戏中的登场角色大大增加，还有更多道具和关卡，彻底建立起了一套成功密码，全球销量狂飙到700多万份。这一成绩相对于Game Cube当时的装机量，是个了不起的成就。

2003年樱井突然宣布离开HAL研究所，引起一片骚动。他宣称对不断要求推出续作感到透不过气来，这样公开暴露自己和老东家的矛盾在日本开发者中是不多见的。实际上那几年日本业界著名制作人因感到创作空间受到限制而离开原公司，另立门户的例子不胜枚举。比如前Capcom的冈本吉起成立的Game Republic，和前世嘉水口哲也成立的Q Entertainment。

2005年，樱井选择与Q Entertainment短期合作，制作了一款NDS平台的益智解谜游戏《陨石方块》(Meteos)。2006年，樱井政博成立了自己的制作公司SORA。在当年有"知遇之恩"的岩田聪恳求下，他禁不住再次和任天堂合作，负责了Wii平台独占游戏《任天堂明星大乱斗X》(Super Smash Bros Brawl)的监督。在游戏开发期间，樱井每天更新《大乱斗》的官方网站，不断向玩家放出新的游戏特性、角色和模式。他对作品的品质追求几乎达到了疯魔的程度，曾数度要求延后发售日期，以做最后的微调。这种精益求精的完美主义追求，最后也赢得了完美的评分，《大乱斗X》成了历史上第七款日本《Fami通》杂志的满分作品。

2009年任天堂宣布和樱井政博的SORA公司联合成立一家新公司Project Sora，展开了新游戏的开发。这位生于1970年的开发者还很年轻，我们期待着来自樱井的更多创意作品。

代表作品

- 《星之卡比 梦之泉的物语》Kirby's Adventure (1993)
- 《星之卡比 超级明星》Kirby Super Star (1996)
- 《任天堂明星大乱斗》Super Smash Bros. (1999)
- 《任天堂明星大乱斗DX》Super Smash Bros. Melee (2001)
- 《陨石方块》Meteos (2005)
- 《任天堂明星大乱斗X》Super Smash Bros. Brawl (2008)





游戏评台 GAMER CRITICISM

雷电：本次“游戏平台”恢复了小编和撰稿人亲自评游戏的部分，将与“海外媒体评论荟萃”同时存在。细看前几个月的优秀作品，大多是平台独占。PSP的《潜龙谍影 和平行者》素质极高，针对PSP平台做出的大胆改革饱受好评，“合作”一词配合“潜友”二字表达出本作最鲜明的特色。同是谍报潜入动作类佳作的《分裂细胞》最新作也大胆尝试双人潜入，不管是主角的身份还是游戏的系统都发生了很大的变化。在不景气的年代，各行业都在求新求变，游戏界也发生着翻天覆地的变化，大胆地革自己的旧体制，才能真正获得成功。当别人都在大步向前时，寻求安全稳妥的保守作法终将面临险境。

平民的6小时超级特工生活体验！

分裂细胞 断罪

Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction

机种 X360 厂商 Ubisoft 类型 动作 发售日 2010年4月13日

综合印象

这次的《分裂细胞》终于将特工体验的“核心”抓住了。身处暗中缓缓移动，如鬼神般闪现夺命。耳畔敌人惊恐的咒骂、山姆自己的点睛独白、攀爬纵跃的酣畅淋漓、出手夺命时的无情迅捷，把特工的心理带入感推向了新境界。关卡设计毅然选择“单线立体”的原则，给玩家自由的同时又不失对节奏的控制。对白和过场演出十分精彩，画面用心、艺术气息浓郁，一部分音乐极具感染力。缺点：剧情稍显苍白，画面时而帧数不足，与环境互动的乐趣远远不及某同类型日系大作。

各项指标

画面：本作的画面在X360上可属上乘。这里所说的上乘并不仅仅是图像质量之类“技术性”的高端，而且更包括了游戏的美术实力，比如整体颜色的运用和建筑风格的搭配，气氛效果的表现等等。本作在这些方面确实显得出类拔萃，十几个迥异场景的建筑风格与色调表现将特工题材影视作品经常表现的图像元素拿捏得十分到位。艺术馆一般奢华糜烂的黑帮豪宅、被战火侵袭得残破不堪却依然坚强倔强的伊拉克战场、雇佣军军事基地的肃杀却恐怖的气氛、暖色调的秘密工厂却表现出了不寒而栗的冰冷残酷、被欲望血洗的白宫充斥着硝烟和阴谋，历史的沉重与轻浮仿佛都在人的一念之间……我们在唏嘘“罐头厂”的流水线量产式作品的同时，是不是也应该感叹一下这极度发达的“流水线”带来的量产式“艺术品”呢？

表现力：动作游戏的表现力是至关重要的。从FC时代起，制作者们就已经开始穷尽所能地提高游戏的画面表现力。到了如今的次时代，一款游戏的表现力几乎能成为它在大众印象中的全部。何出此言呢？我们可以先想这样一个问题：近年来的游戏趋势已经偏向于“速成”、“高效率体验”、“联机”这几个关键词。这几年的日本游戏之所以疲软，很大程度上就是忽视了这个趋势。反之且看欧美厂商的发力点，从最早的力推虚幻3引擎的时点开始，欧美厂商已经把次时代硬件的最大应用定义在了超魄力的画面表现上。可还记得PS2上刚刚出现《战神1》的时候，人们心中的3D动作游戏乃是日本的天下——鬼泣、鬼武者、忍龙、忍……一个《战神》让人们知道了原来游戏还能这样！到了次时代，欧美的厂商更是在“表现力”这个词上下足了功夫：《使命召唤》系列”一次次站在了视频艺术表现力的巅峰，“《战神》系列”瞬间代替同类成为次时代动作游戏的标杆等等，都在说明一款游戏画面的艺术表现力在很大程度上决定了玩家的印象甚至市场的反响。个人认为本作虽然没有达到《COD》和《战神》的水准，但是在细节和高度上也体现了制作者的用心，是一款画面表现力不俗的作品。音乐表现方面，前半段中规中矩，后期的音乐陡然精彩起来让人颇有观看好莱坞大片的感觉。另外本作值得一提的是语音，几位主角的配音相当精彩；在战斗中敌人嘴里也是嘟囔个不停，绝不冷场，虽然有点烦但是让人觉得身临其境。



游戏性：游戏性是一个见仁见智的概念，但是从基本的要素来看本作在游戏性这一项上只能打8分。手感上，近年来的欧美游戏对手感追求的不断重视是显而易见的，山姆的动作愈发一气呵成，操作性和表现力本作进一步淡化了潜入类游戏的探索和解谜要素，取而代之的是爽快的特工战斗体验。整个游戏的流程几乎是线性的，与此同时又适当给予了玩家可选择的路径，这样做既不影响对节奏的把握又让玩家体验了主动参与的满足感，这块的拿捏可谓成熟老道。除了单机部分，如今的游戏没有点像样的联机模式拿不出手，本作的联机模式比预想的要丰富很多，可玩性也不低，但是遗憾的是类型的限制导致了双人的合作模式分工不是很明显，对战的刺激程度很难让所有人都叫好。

故事：这一点明显是本作的软肋。细想一下的确，高度工业化的游戏想必剧本要随着游戏的场景设计做出各种妥协。这就导致了本作和同类电影一样，剧情给人的感觉很牵强，与其说是特工剧，不如说更像是特殊的“旅游剧”。主角被强制在各种特色舞台走一圈。具体故事方面，无外乎是恐怖分子勾结内外找了一种现代武器来“逼迫”主角拯救世界，最后曲终人散还留了一个幕后至高存在做伏笔，Megiddo的设定可谓像某款日系同类型大作致敬了（笑）。

一盒高质量的罐头

个人觉得这款游戏的存在意义还是耐人寻味的。我们注意到了本作最初公布时的插画和游戏印象与最后的成品有不少出入，加上延期、重做的风波，一切都说明这款游戏在制作图中出现了重大的思路调整，我觉得这个调整还是成功的。最后交出了一盒高质量的“罐头”。你不能不说它是精品，又很难说它具备暴雪作品的那种神作气质。时代在变化，玩家也在悄悄变化，是不是所有游戏厂商都应该走暴雪的超精品路线呢？市场是由所有玩家构成的，“所有玩家”有包括了很多“速食”玩家，一款游戏像电影一样体验一下就好了，尤其是动作游戏，重要的是几个小时的杰出体验。这是被核心玩家唏嘘不已的一个事实，也是一部分游戏的发展方向。我想厂商当初推翻重做的决心正是基于这一点吧。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 奈落

暗爽时刻 躲在暗处，像猎豹一样接近敌人时，耳边是敌人惊恐的咒骂，然后突然现身夺其性命的感觉实在是暗爽到玩着玩着就露出猥琐地微笑……



瑕不掩瑜，不完美中的完美

潜龙谍影 和平行者

Metal Gear Solid:Peace Walker

机种 PSP 厂商 Konami 类型 动作 发售日 2010 年 4 月 29 日



填补空白的空白剧情

小岛秀夫是一个高调的明星制作人，发售前大张旗鼓的“合作”宣言和遍布各地的签售见面会，让本作受足了关注。打着“系列正统续作”旗号的本作以任务制为主体，将流程切分为一段段，和系列作品紧凑的故事讲述方式差别很大，玩家在游戏时很难无视128 个特别任务（EXTRA OPS）一路冲主线，于是让本来就稍显薄弱的剧情更显得支离破碎。在已经形成闭环的整个“MGS”故事中，硬生生拉出一个宣称是“遗留的空白”的时间段，在这期间看看斯内克的感情变化过程——是什么拨了一下他心中的那根弦，“咔哒”一声让他从一个为国效忠的大英雄变成这个致死探索“爱国者”精神的战士。“放下枪”还是“与时代作战”？都没有错，殊途同归到终路。这是一个好故事，但是放在系列中看，这“点拨”显得有些空荡，因为在《MGS3》结尾，斯内克那带着泪花的军礼加上《MGS4》中的完美解释已经让人明白。一开始就知道结局的故事，能在过程中体验到一些感动已经不易。小岛讲故事的功底依旧，斯内克和引领者之间这条复杂的情感线成为游戏剧情的最大看点，《MGS3》的花海看一万遍还会让人心生敬畏。不过刻薄一点说，这有些残忍，也有些无计可施、无处再寻新的感动之源的无奈。

层层递进的收集积累

明眼人都知道，剧情与系列作品相比稍弱是命中注定无法改变，所以小岛这次下功夫的地方不是这里，而是好好地利用了“创建世外天堂”这个主题，一步步壮大自己的队伍这本身就是一个理所当然的收集过程，回收士兵、研发武器、出兵战斗……由收集和积累牵制的物品生产研发配合循序渐进的任务难度达到层层递进的游戏过程：不断壮大部队→完成需要精良物品才能顺利通过的困难任务得到设计图→研发取得新进展→继续挑战更高难度的任务。

回收士兵成了游戏中全程潜入不杀人的又一理由，将几十个士兵从大型兵器装甲车身边悄悄运走后大功告成的成就感十足，只能用真枪实弹与之作战的 AI 兵器作为战斗部分支撑起杀伤型武器研发路线；研发武器让寻找散落在一百多个任务中的设计图成为有趣的事情，又用到了回收的士兵的不同能力，在有限的人数限制下，为了达到更高的生产等级，数量和质量并重的士兵收集之道让玩家一次次潜入茂密的森林之中；将回收的士兵派去完成佣兵任务算是调剂要素，更重要的目的是让辛辛苦苦处理数十名敌兵回收回来的战车、直升机派上用场。

任务制的好处在这里就充分地展现了出来，可以将各种道具的应用和关卡设定的小点子都完美融入一个个小巧的任务中，让闪光点更加突出。将经典的《猪小弟》打气球游戏完美复刻在游戏中引起玩家的无限怀念，还有为正在做体操的士兵照相、安抚士兵的魂魄等有趣的小游戏都成为整个游戏的作料，将本作的各种新要素用一种非常直接又印象深刻的方法一步步展现给玩家。

合作的终极表现

“合作”（CO-OP）是重点中的重点。系列历来会和一些厂商联合，比如各种小吃等等，而这次的“合作”则真真正正影响到整个游戏的框架。将索尼的四款 WALKMAN 以逐渐升级的方式放在游戏中当做音乐播放器，将各种知名游戏杂志用作吸引敌兵的诱饵，将各种名牌食物甚至除臭剂用作回复道具……这些日常生活中会经常见到的物品出现在游戏中会有一种穿越感十足的奇妙乐趣，也让游戏更加贴近生活。

更重要的是游戏间的合作，作为 PSP 作品与 PSP 上最火的《怪物猎人》合作是小岛最明智的一步棋，也是其他人可望不可即的机会。首先是《MHP》在 PSP 掌机上的极好声誉能为一直在 PSP 上多次尝试突破无果的《MGS》带来极强的正面效应。然后是《MHP》对 PSP 掌机平台的适应性可以给予本作极大的支持：任务制、四人联机和“猎人型”操作模式让两作在外表上看，都能找到很多相似性，当玩到“狩猎任务”时则更明显，《MHP》中收集要素的模式也对本作在内涵上影响深远。

不过本作可不是《MHP》的附属品或模仿者，不管是系列首次加入的合作潜入还是齐心协力对战 BOSS，“《MGS》系列”一脉相传的各种核心元素都尽数还原，这也是本作能得到众多 FANS 认可的根本所在。要赞，就赞小岛对游戏内容的把握能力，在游戏制作上真正实现了一次完美的“CO-OP”。

无奈没有右摇杆

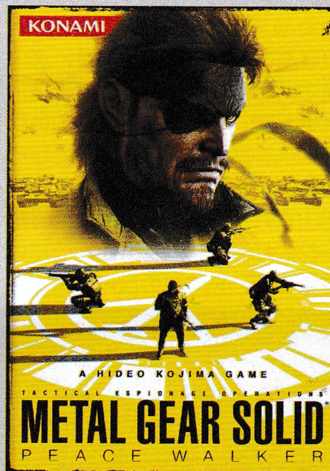
右摇杆一直是困扰 PSP 上的传统游戏的问题，在本作中遇到了极大的麻烦。对于《MHP》来说，视角的调整也遇到了问题，不过 PS2 时代就没有用右摇杆调视角的“传统”，而且大部分斩击武器都是不需要一直调整视角的，但对于《MGS》这种自始至终都要射击的游戏来说，本作举起枪之后就是一个字——累。好在游戏提供了 3 种操作模式，比较详细的设定和辅助瞄准也在一定程度上缓解了操作的不适。游戏本身的系统也最大限度地为之妥协，本作的难度在一定程度上降低了不少，从对玩家的“技术高”的要求转为更偏向于“花时间”的收集，在适应操作并取得后期的强力雷达和武器后，潜入关卡和 BOSS 战比较轻松就能达成 S 级评价，这也算是单人挑战的小遗憾。好在合作模式完全是另外一番面貌，各种物品在合作中都有着丰富、有趣的用法，不同的搭配能得到完全不同的结果，这也是关卡设计功底的体现。











有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 雷电

感动时刻 《MGS3》最终花海之战中斯内克与引领者之间的 CQC 对决在斯内克脑海中回闪，让人窒息的经典场景以定格漫画重现，对引领者再次扣下扳机时，无声的画面让所有老玩家眼眶湿润。

从高达到北斗

北斗无双

北斗无双

机种 PS3/X360 厂商 Koei 类型 动作 发售日 2010 年 3 月 25 日

据最新日本销量榜显示，仅 PS3 版《北斗无双》的销量就已经达到了 51 万。本作虽然算不上原创作品，但是在如今日益疲软的日本市场里也算是一颗明星了。不过和闪亮的销量相比，玩家对本作的评价呈两极化，雷作和神作的评价相映呈趣。个人认为，以游戏的素质而言，实在是配不上这个销量，但光荣经过成功运作，终于再获一棵摇钱树。

《北斗无双》的成功，很容易让人联想到它的兄弟《高达无双》。《高达无双》已经推出两作，两作的销量都没有达到《北斗无双》的高度。在玩家心目中的口碑也是平平，尤其是没有获得高达迷的支持。同是动漫 + 游戏的组合，为何反差如此之大呢？本人在此简单分析一下。

首先来看销量。经过光荣这么多年的折腾，《无双》如今的铁杆支持者已由巅峰时期的一百万下降到约 30 万左右，《北斗无双》能取得 50 万的成绩，说明有很多原作支持者捧场。

其实就原作的号召力而言，枝繁叶茂的《高达》比《北斗神拳》肯定更大。不过《高达》改编的游戏相当多，除了传统的射击、对战到策略，乃至麻将都有份，区区一个《高达无双》并不会让高达爱好者们惊喜万分。光荣认为《无双》能卖 50 万，《高达》能卖 50 万，所以《高达无双》能卖 100 万，这个说法明显是过于乐观了。相比之下 21 世纪里《北斗神拳》改编的游戏用一只手就能数过来，其中还包括柏青哥这种类型，因此《北斗无双》的出现对于原作支持者来说绝对是一份大礼。在《北斗无双》公布后的第二天，光荣股价应声大涨，说明投资者非常看好前景，如今看来果然不虚。

然后看口碑。《高达无双》和《北斗无双》相比，哪一个更像《无双》？在玩过这两个游戏的人里，相信有 99% 的人都会选择《高达无双》。有人评价《高达无双》是披着机器人皮的武将在打斗，这个评价非常形象。《高达无双》从本质上来说和传统《无双》基本相同，只是引入了一些原作特有的概念。登场机体的灵活动作和原作给人的印象截然不同，强调格斗胜过射击的理念完全颠覆了原作，尤其让 FANS 不能接受的是宇宙战的设定。此外两作《高达无双》虽然收录了大量作品，但是实际上只有《0079》、《Z》、《ZZ》和《逆袭的夏亚》有原作剧情，而原创剧情又过于天马行空。因此高达爱好者们如果对《无双》无爱的话，玩《高达无双》的乐趣恐怕就只剩听那些穿越台词了。

大概正是吸收了《高达无双》的教训，这回《北斗无双》反其道而行之，成为了一个合格的 FANS 向游戏。游戏从公布开始，就请来武论尊、原哲夫这两大原作者，而实际制作过程中也请这两位监修游戏内容。游戏中出现的必杀技虽然有不少是原创的，但是这些技巧全部都是经过原哲夫认证的，单是这一点就足以让 FANS 感动了。而游戏中收录的幻斗篇更是将原创剧情发挥到了极致，像阿真这种在原作中戏份很少的角色也有了完整的故事，而这些故事同样是经过原哲夫监修的。

另外游戏中角色的原创服装、招式动作等等同样都是经过监修的，据制作人友池隆纯表示，原哲夫对健四郎的形象要求已经近乎挑剔，







除了招式之外，连身上衣服的花纹都有严格要求。由此看来健四郎恶劣的手感恐怕也是因为这个缘故，不过老实说游戏也的确做出了原作中那种拳拳到肉的硬派感觉。虽然无双迷对本作有颇多不满，但是本作也赢得了不少原作支持者的拥戴，考虑到无双迷的审美疲劳，不得不说这次光荣作出了正确的决断。

看过上面一段后，相信大家已经能够理解，为何有不少人将本作视为神作。不过"雷作"这一评价也并非全无道理。对"《无双》系列"稍有认识的玩家应该都知道，玩《无双》有如倒吃甘蔗，越吃越甜。一开始角色的招式少、能力弱，来来回回就那么几下子，有如割草；等练级之后增加了招式，收集了一些要素，可以尝试挑战高难度 AI 了。不过本作这根甘蔗一口咬下去之后，非但不甜，反而极苦。游戏主人公健四郎的动作慢且转向性差，玩起来真和传统《无双》有天壤之别。加上健四郎的传说编中加入不少解谜要素，玩家要完成诸如找石像、跳箱子之类的任务，和过去人挡杀人、佛挡杀佛的玩法大有不同。难怪不少玩家一上手就大呼受不了。等到系统、模式全面展开之后，游戏才让人有渐入佳境之感。

除去一上手的不适应之外，光荣贫瘠的技术力在游戏中再次暴露无遗。《真·三国无双 5》在当时还只是略差，如今的《北斗无双》已经落后一个时代了。再加上游戏中经常出现一大群样子雷同却动作一致的杂兵，实在是让人看过之后倍感无语。再来看看游戏内容，本作真是称得上系列最少，可用角色仅有 8 名（后期追加两名下载角色），无任何收集要素，这点连《真·三国无双》初代都远远不如。虽然本作也有全七星之类的要素，但是由于没有相应的奖励，除了铁杆玩家之外愿意花时间捧场的人并不多。目前光荣倒是不断放出下载内容，包括新角色、新服装、新任务，虽说这是日厂的惯用伎俩，但在本作内容如此之少的情况下还这么干，实在让人不爽。

结语

据内部消息透露，《真·三国无双 6》早已在开发之中，这次将强调三国后期的剧情。不过有了《真·三国无双 5》的前车之鉴，恐怕这次普通玩家都会持币观望了。《北斗无双》的成功给光荣打了一针强心剂，不过游戏本身存在的问题亦是不能忽视的。接下来光荣是趁热打铁出《北斗无双 2》，还是重拾过去的成功系列，抑或是再找个动漫作品联姻，这三种可能都是存在的。不过有一点可以肯定的是，如果光荣的技术力上不去，"《无双》系列"就算和《星球大战》合作，也不可能在欧美站稳脚跟。

有爱度 ♥♥♥♥♡ 点评人 纱迦

惊喜时刻 本作的片头实在乏善可陈，居然连经典的"YOU ARE SHOCK"都没有。幸好光荣并非傻瓜，当健四郎与拉欧等强敌对战时，熟悉的旋律又回来了。此时此刻真是让人感慨万千，经典就是经典！

四个男人的江湖故事

如龙 4 传说的继承者

龙が如く 4 伝説の継ぐもの

机种 PS3 厂商 SEGA 类型 动作 发售日 2010 年 3 月 18 日

寻求变化的《如龙 4》

进入次世代的系列正统作品《如龙 3》和《如龙 4》，其实在剧情上并没有太大的突破，由于主要角色和舞台几乎都是固定的，因此游戏在展开故事情节的时候，反而会让人有种走进死胡同或者似曾相识的感觉。当然，名越稔洋和他旗下的制作团队也发现了这一问题。

以《如龙 4》而言，将流程分成 4 名主角分别讲述故事是非常讨巧的设定，这在时下流行的美剧中是经常用到的叙事手法。相比之下，本作的编剧还是略显平庸，4 个人的故事只是简单地交替进行，并没有达到环环相扣、步步紧逼的效果。有趣的是，游戏的部分章节尤其是第三部“谷村正义”的剧情，我们可以从杉内的身上看到很重的“无间道”的影子，而水中驾驶快艇的追逐战也是《GTA》的老桥段了。虽说这样的模仿有点过时，但制作小组敢于寻求变化的精神还是值得称赞的！

“无辜”的神秘女子

切入正题聊剧情，撇开中规中矩的角色，笔者接下来就说说游戏中一男一女两个比较引人注目的角色。

首先是揭开故事开端的神秘女子莉莉，她的本名叫冴岛靖子，是冴岛大河的亲妹妹。外表看上去虽称不上国色天香，但配上愁眉苦脸的表情也还算楚楚可怜。为了得到哥哥的情报，她不惜到处杀人。靖子犯罪的动机其实并非完全来自外界，这和她的本性也分不开。之所以这么说，笔者是有证据的。游戏的第四部中，桐生一马和浜崎豪几乎是拼上了性命将靖子从冲绳救出来。回到神室町休整，桐生担心她的安危而将其留在伊达的酒吧内。没想到的是，桐生这边刚走，靖子就在酒杯里下了药。虽然只是安眠药，但这种“恩将仇报”的举动依然令人不耻。更重要的是，这一举动说明靖子本身对于帮助自己的人连最起码的信任都没有，我们实在是找不出什么理由去同情“心计”如此之重的女人，因此她的“无辜”必须打上重重问号。

身家 1000 亿日元的男人

不仅是前面提到的冴岛靖子，本作剧情中还有一件事让人颇为费解。那就是身家 1000 亿日元的男人——秋山骏。

从秋山骏的背景来看，毕业于名牌大学的他专攻金融，在银行工作的经历让他具备了超出常人的经济头脑，所以秋山即便一时被人陷害、即便沦落为流浪汉，只要给他点“触发条件”，东山再起并非不可想像。只是问题在于，千禧塔爆炸的时候，秋山自称也就捡到了 100 万日元，要想靠这点钱在如此短时间内赚到 1000 亿的身家，这将是多么令人震惊的奇迹！结论是，秋山这厮非同小可。放高利贷不计风险不收利息不说，还经常到处惹事劫富济贫，就是这样一个生活态度极其懒散的人，如何赚到这么多钱？硬要说线索，那就是秋山骏还在神室町开了家夜店，不过即便夜店的生意再好，1000 亿这个数字也还是不靠谱。炒股票？洗黑钱？秋山骏的生财之道具体是什么，估计也只有他自己才知道了。

除了巨额的不明收入，有人会问秋山为何要将那么多的现金存放在家中，安全措施也形同虚设。前者怕是因为秋山经常会进行大笔的现金交易，而至于防盗意识，日本人在此方面倒是一向很薄弱。

后话

整个《如龙 4》中，笔者觉得最有个性魅力的既不是桐生一马、也不是江湖义气的冴岛大河或者其他人，而是穿插在各股势力之间的新井弘明。事件的前前后后，他先后为柴田、葛城以及宗像等人做事，没人知道他真正的行动目的，新井只贯彻自己的正义，不为黑道白道所左右，这种坚持是令人佩服的。

> 有爱度 ❤❤❤❤♡ 点评人 九兵卫
>
> **最爷们儿的时刻** 桐生一马对秋山骏和谷村正义，这是游戏中最让人热血贲张的一段剧情！桐生以不容辩驳的实力告诉所有的“如龙饭”：“我才是凌驾于极道顶点的人中之龙！”



日式沙箱游戏之龙

经过了二十天并不怎么激烈的奋战，我终于将《如龙 4》白金拿到手，耗时 65 小时。游戏的完成度可以说是稀稀拉拉，离完美大概还有 65 小时的距离。尽管如此，我还是颇为惊讶，一款主线只需四五个小时便可完成，奖杯难度较前作大幅降低的游戏，为什么会让人心甘情愿地花上十几二十倍于主线的时间还乐此不疲。如果直奔奖杯而去，那 50 小时的时间足矣，但哪怕只是浅尝，那些无比丰富的游戏内容也会让你流连忘返，如果没有完善的提示功能，当我摘得麻将冠军时，怕是早已不记得接下来的主线该干嘛了。



我曾对如龙团队的高效率赞不绝口，但《如龙 4》却又让我忍不住想反口，因为画面技术的停滞不前和对原先素材的高利用率都让高效率打了折扣，但现在我要承认自己对于《如龙 4》的“误解”。《如龙 4》白金之后意犹未尽地拿出了《如龙 3》，我惊奇地发现自己的写轮眼完全失灵了，3 代的画面色调、人物及背景的精细度和 4 代相比居然有这么明显的差距，看来是被船长、战神给惯坏了。至于素材的重复利用，其实也在可接受的范围内，尽管这次只有神室町一个场所可以逛，但因为整个城市的立体化处理，可上房顶可入地下，能探索的地方绝不比前作少。尽管分支任务的数量一下砍了一半，但四个主角各自独有的事件相当于几个超大分支，其中需要花的力气可能十个分支也抵不上，丰富度有增无减。如果说有什么不满的，可能就是涉及多个主角的内容设计太少，像主线里桐生大战秋山＋谷村，可以说是魄力十足，但这种场面太少了，很不过瘾。而且因为战斗难度调整得有点低了，几场大战没有什么压力，几乎不用吃药。EX-HARD 拿着最强武器一下一个的快感是足够了，但挑战性也缺失了，这至少对于我来说是种遗憾。

人们常把《如龙》比做“日式 GTA”，但从我自己一年一作的深入体会来看，“《如龙》系列”可称得上是“日式沙箱游戏之龙”，它与《GTA》的本质区别在于它所拥有的东方气场。从主题来说，尽管讲的都是黑帮，但《如龙》展现更多的是符合东方价值理念的侠义情怀，至少你在大街上不能为所欲为，把行人推倒是能做的惟一的恶作剧，且所有的女性都不能撞倒。（不知道各位注意到没有，《如龙》里头没有女性杂兵和 BOSS，一个都没有，看来名越老大的“极道”是男人之道啊！）当然，遇到挑事儿的流氓或是官府的鹰犬，你可以干脆利落地打得他们满地找牙。所有的分支任务也都没有道德抉择，几乎全是路见不平拔刀相助的情形，就连在夜店泡妞，也是要帮妹子解决些麻烦，妹子才会投怀送抱滴。总之一点，你的所作所为要符合“江湖大侠”的名头。至于角色的成长方式，也更接近于日式 RPG，与国内玩家的品位相当契合。可以这么说，如果你在日式游戏中浸淫多年，那么只要你迷上《如龙》的任意一作，你就很可能和我一样忠贞不渝地追随下去。

> 有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 胜负师
>
> **剧透时刻** 之前九兵卫在 UCG 上写的《如龙 4》特快专递是我校的稿，他没有事先说明有严重剧透，结果我刚把人物介绍看完，就被透了个里焦外嫩，谁谁谁不幸惨死，谁谁谁是幕后黑手……然后我正式开始玩的时候，只要有新角色登场，我就会把他们一一对应起来，这人会死，这人是反派……唉，“被剧透了”果然是件“悲剧透了”的事啊！

只有无尽的谜才能耐人回味

心灵杀手

Alan Wake

机种 X360 厂商 Microsoft Game Studios 类型 动作冒险 发售日 2010年05月14日



在传统的恐怖游戏逐渐衰落的现在，满屋子的尸体、被一个突然从墙上跳下的僵尸追杀等“恐怖”场面显然已无法满足要求越来越高的玩家，虽然这种瞬间的震撼会让玩家得到很大反应，却无法让玩家在游戏过程中时刻保持神经张弛的感觉，而《心灵杀手》却轻松地做到了这点。“切，只不过又是一款拿枪和僵尸作战的无聊游戏罢了。”相信初试游戏的大部分玩家会因为游戏初期的车祸事件和僵尸杀人的场面这样认为。然而当你深入游戏后才会发现本作所表达的“另类恐怖”——让玩家感受被未知包围而又无处探寻的无力感，正是这种感觉无时无刻不在刺激着玩家可怜的神经，让你不得不全身心投入，生怕一不小心就被黑暗所吞噬。

本作被绝大多数玩家认可，很大一部分功劳要归于制作小组精心为本作营造的独特气氛——虽然本作的剧情非常精彩，但个人认为游戏的气氛营造更为出众。在游戏中你会吃惊地发现自己在不知不觉中已被无边的黑暗所包围，在伸手不见五指的黑暗中你惟一能够依靠的就只有手中的手电筒。套用游戏制作人Mikki Rautalahti的话：“《心灵杀手》表现的是一场紧张、刺激和不可预见的冒险。”试想当你在一个陌生的地点，无边的黑暗是最容易让人心生不安的，因为你将无法知道在前方有什么等待着你的到来。假如仅仅靠黑暗这种没有实体的物质自然无法带给玩家足够的恐怖感，而制作人巧妙的让黑暗成为了一个具有实体、有自身意志的敌人，并利用光和暗的对立关系让玩家手中的手电筒不仅仅是一个驱散黑暗的照明工具，而成为一个足以左右主角生死的武器。

不得不说，制作小组在敌人AI方面可谓下足了功夫，本作的敌人会根据地形和主角的行动方式采取不同对策。比如在树林里遭遇敌人时，玩家选择原地对抗敌人的话，部分敌人会利用树林做掩护绕到主角身后偷袭；当玩家选择逃跑时，敌人会非常聪明地利用地形包抄主角。这种方式大大增加了玩家的生存压力。聪明的敌人配合漆黑的道路，更容易让玩家产生压迫感。相信在游戏过程中玩家拼死杀出重围跑到灯光下时，都会有种回到一个可以依赖的安全港湾的感觉，并会对前方的黑暗产生前所未有的恐惧，而这种感觉恰恰就是作者想要达到的效果，只有切身体会到的压迫感，才能让玩家牢记。

本作史蒂芬·金式的惊悚故事非常优秀，而且还有中文版，喜欢恐怖动作冒险游戏的国内玩家不可错过。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 骚扰天皇·SK

失望时刻 游戏通关的时候，关于艾伦的生死问题、黑暗是否被完全消灭，游戏并未给玩家一个满意的交代，接下来的“DLC内容”、“续作”、“前传”等等肯定会接踵而至。本作的剧情展开后很吸引人，如果你因为种种原因还未尝试本作，那么笔者在此奉劝大家在开始前做好心里准备，然后再跳进制作组为你精心准备的一个个坑中。当你通关后要更是要确认荷包里的资金是否足够，并祈祷制作商良心发现把所有谜团尽早解释清楚。

驾驭巨大怪物“征服”世界

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2

ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2

机种 NDS 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2010年4月28日

回归原点

如果要用一句话概括《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》（以下简称《DQMJ2》）的游戏体验，那就是——回归原点。

或许你要说本作中的怪物斗技场和育成所太过简陋，但游戏中不管是捕捉怪物还是相互配合却都变得方便且快捷，随时随地存档更是为玩家节省了大量时间。当我们来到断崖或者雪山，耳边响起经典的BGM，这样的感动是无法用语言表达的。细心的FANS还会发现，游戏中海岸区域所采用的音乐来自前作《DQMJ》，让人不由感慨续作的到来竟然已经隔了四年。

巨大怪君临天下

仅仅是回归原点，显然无法满足等待四年之久的FANS，游戏还需要更为大胆的进化，于是制作人给本作带来了一个全新的关键词——巨大怪。与巨大敌人之间的战斗，这对于冒险的勇者似乎是家常便饭，但反之如果驾驭巨大怪物的就是玩家本身，那会是怎样一种体验呢？《DQMJ2》给了我们答案。

首先是成就感的提升，体型的鲜明对比会让玩家感受到非常夸张的力量差距，而培养的怪物由小变大、由弱变强也正是游戏最核心的乐趣；其次是战略性变强，由于玩家在战斗中派上场的怪物最多只能占三格，所以就必须考虑战术的安排。派三只小巧灵活的怪物上场还是让力大无穷的巨大怪以一敌百，这两种不同的思路给玩家带来的是排兵布阵的乐趣。不过，从人与人对战的角度来说，巨大怪即便再强，其在技能以及特性方面也会有极大的局限性，若要以一对三的话还是处于劣势，毕竟人脑比起AI更会随机应变。



“闪电发售”背后的牢骚

《DQMJ2》从公布到发售前后只有四个月，宣传周期在“《DQ》系列”中算是非常高效了。虽然FANS不用翘首企盼太长时间是件好事，但倘若开发制作的过程也是如此匆忙，那便难免疏漏和遗憾。其实《DQM》这一系列之所以从初代开始就能一鸣惊人，除了《DQ》的品牌影响力以及丰富的怪物育成系统，迷宫探索也是重要的一方面。从前作开始，尽管游戏中的迷宫成功实现3D化，但仍然无法避免成为“摆设”的命运，这些迷宫只是用来承载主线剧情的空架子，无法激发玩家冒险的欲望。这样的硬伤其实并非“不治之症”，制作小组完全可以像系列早期那样吸取“《不可思议的迷宫》系列”的长处，同时适当将培育怪物的难度转移到迷宫探索之上，这样两全其美的方法无疑会给《DQM》带来全新的生命力，令人兴奋。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

弱肉强食的时刻 玩RPG向来都是被各种各样的BOSS玩弄于股掌之间，但是在《DQMJ2》中，玩家也有机会成为君临天下的“霸主”。游戏通关后第一次培育出巨大怪，让人顿时有种“天下惟我独大”的错觉，因为在游戏的世界中只有一条法则是万能的，那就是——弱肉强食。

西方媒体眼中的《最终幻想 XIII》

曾几何时，“《最终幻想》系列”代表了全球RPG的最高水平，即使在欧美也是最畅销的RPG系列。而现在却是美式RPG当道，在美国，日式RPG（JRPG）已经成为小众向游戏类型。日本业界期待着《最终幻想XIII》改变JRPG的命运，SE也以系列最激进的变革迎合欧美市场。那么西方媒体对《最终幻想XIII》的变革是否买账呢？Metacritic统计的欧美媒体综合评分是82分，以数百万销量的大作来说，这是一个相对偏低的分数。媒体的意见出现两极分化，有盛赞并打满分的，也有狂批并打出40分的。有一点可以确定：《最终幻想XIII》已经成为系列历史中最具争议性的一作。

盛赞

“闪电队肩负着拯救JRPG的危险任务，这是一场全面战争。”

是的，这游戏的前25个小时完全就是一条线。这是那些心智健全的人们把头摇得像拨浪鼓一样的主要原因。

游戏的最初几个小时里，我们就像玩2D横卷轴游戏一样，走两步，打俩小混混，再走两步，再打俩小混混。但是，听着，它简直酷毙了——真的！先别急着沮丧，也不要急着骂娘（除非你是一个完全不讲道理的人，那你就无视我们吧）。

“《最终幻想》系列”从来就没有给玩家真正的自由，每个《最终幻想》故事的每个关键情节都是100%固定的（好吧，《最终幻想XI》除外）。《最终幻想XIII》只不过更进了一步，将这种格式浓缩为更紧凑的游戏体验（说到底与《最终幻想X》的结构没有太大的不同）……

最后不得不说的是，它实在太美了。自从《最终幻想VII》以来，该系列华丽的CG过场动画一直独步天下，现在终于有了一个实际游戏画面与CG比起来不那么丑的《最终幻想》了。实际游戏画面美到与CG难以区分，仔细看当然还是可以看出来，不过我们发现有时候要通过头发等细节才能看出端倪。《FFXIII》的华丽不止是画面，还有很多其他地方可以看到它对细节无微不至的关注。比如，它的菜单就是有史以来最华丽的游戏菜单。我们有时候会游手好闲地把人物状态画面切来换去，为的就是欣赏它的美丽，真是怎么看都不腻。此外，这种规模的游戏居然找不到多少BUG，在现代游戏中真是罕见。



——GamesRadar，**100分**

“对《最终幻想》来说，‘XIII’不是个不吉利的数字。”

毫无疑问，这是电视游戏主机上最华丽的游戏之一。《FFXIII》的实际游戏画面就像其他游戏的过场动画，而它的过场动画就像其他游戏的CG动画，至于它的CG动画就像好莱坞的大片。这是一种只可能在《最终幻想》中找到的华丽，在其他游戏中不可能看到，我想说的是，这么多年的等待总算是值了。

从开始到结束，我完完全全地享受着《最终幻想XIII》。我在玩的时候达到完全忘我的境界了。这是一种让你就算不玩也会去思念和谈论的游戏。这是一种会把人们的兴趣重新拉回到JRPG类型的游戏，并且激起更多开发商纷纷效仿。对我来说，它是本世代最强的游戏之一。

——Travis Dwyer,Gaming-Age，**100分**

Square Enix带来了一款伟大的游戏，但它不是救世主。

《最终幻想》对很多玩家来说已经成为一种宗教信仰，是主机战争中的一门重火炮，它曾被很多人视为购买PS3的惟一理由。当它在E3 2008宣布跨平台时，一些热情的粉丝真的是以泪洗面。在它还没有进入可试玩状态时，《最终幻想XIII》就已经成为一种标志——一种对未来游戏形态的承诺。

当你开始玩到它时，围绕它的神话般的迷雾开始散开，你会意识到《最终幻想XIII》终究也只是一个角色扮演游戏，没有什么神奇力量或疗伤效果。但它游戏性的每个方面都如此精妙，可说是《最终幻想》历史上技术最惊人的游戏……

许多年来，许多玩家认为这款游戏会成为改变业界的救世主，但是没有哪款游戏堪担如此重望。我们不应失去信念，虽然现实不比神话。《最终幻想XIII》是一个现象级RPG，注定要因为创造了系列的技术里程碑而被永久铭记。

——Joe Juba,GameInformer，**93分**



“Square Enix的最新杰作谦虚地献上了极富趣味性的战斗与充实的剧情。”

《最终幻想XIII》是一个充满野心而大胆的游戏，当然也是华丽而震撼的。它就像医生切掉病人的肿瘤一样对待各种传统RPG循环往复的、无聊的设计概念……

我本来对《FFXIII》没有抱太大希望，因为我喜欢的是复杂的系统与自由探索。但是它最终征服了我。它不是没有缺点，游戏的前半段节奏太慢，系统太过约束。剧情也很老套。但是之后会一鼓作气地前进。它可能是第一款让你玩完之后希望游戏再长点的《最终幻想》，不像过去那样漫无目的、东拼西凑了一堆，然后让你玩到三分之二时昏昏欲睡。

在他们的竞争者满足于原地踏步，甚至毫无方向、躲在十字路口后面时，Square Enix已经踏上了大胆之路的勇敢征程，这一点值得赞赏。

——Jeremy Parish,1UP，**91分**

“它是又一个经典，无愧于《最终幻想》之名。”

如果你能摈弃传统的成见，专注于享受游戏带来的乐趣，你会发现一本道没什么不好，你会偷笑自己淘到宝了。帅气的角色、易于理解的故事、重复但引人入胜的战斗、多样的场景，以及华丽到让所有RPG都退避三舍的画面，你还能再奢求些什么？《最终幻想XIII》不会吸引所有人，不管它广告做得多凶。对粉丝来说，这是又一个必定收藏的游戏，而且会在未来几个月或者几年里依旧谈论。对于其他人，你可以先去租一套玩玩，然后它很有可能会让你又跑到店里去把游戏买下来。它的魅力让你无法拒绝，它是又一个经典，无愧于《最终幻想》之名。

——Robert Cram,MS Xbox World，**90分**



狂批

“《FFXIII》的前 20 个小时就像用折磨人的龟速慢镜头播放《星球大战》中死星战壕的片段。”

当你将《最终幻想 XIII》启动，在标题画面出来时，会出现“按任意键继续”的字样——也许它才应该是本作的标题，用它来形容本作再适合不过了，它无聊透顶，狂按一个键就可以通过游戏中的绝大部分。

《FFXIII》的前 20 个小时就像用折磨人的龟速慢镜头播放《星球大战》中死星战壕的片段。你将在隧道、走廊、巷子以及任何用高墙围起来的地方不断前进。使游戏乐趣不再的并非一本道，同一个开发队伍制作的《FFX》也基本上是一条线，却能做得非常出色。《FFXIII》的真正问题是到处都在侮辱玩家的智商。前几章的战斗看起来挺忙活，其实就是在数百个过场动画之间穿插的消磨时间的东西。

——John Teti,The Onion, **42 分**

“我不想花 30 个小时陷在一条狭窄的走廊里。”

最近《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范在 1UP 网站采访时说，这个大牌 RPG 其实不能被定义为 RPG。你知道最可悲的是什么吗？他说的一点没错！

好的 RPG 应该给人以选择，应该有一个引人入胜的世界，应该让玩家能摸索最好的制敌之道。而《最终幻想 XIII》一个都没有。它把玩家当作参加高考一样对待——正确的答案只有一个。如果你胆敢质疑权威……“Game Over”画面就是你的回炉通知书。

虽然我很欣赏《最终幻想 XIII》开发者们做出的很多大胆尝试——就像过去 Square Enix 在每个新作中尝试的一样，但是我认为他们太天真了，他们太骄傲于自己所谓的“创新”战斗系统。他们似乎认为即使是最老练的 RPG 玩家都要花好长的时间才能适应他们的新战斗系统。而事实上，它就像 HP 低下时应该补血一样简单。没有哪个战斗系统需要 35 小时的教学任务，明明很简单的战斗系统为什么非要花 30 多个小时来讲解？为什么要在战斗已经开始 20 多小时后把玩家硬塞到什么大厅里让他们搞明白什么是 Paradigm Shift？我是个很有耐性的人，与所有 RPG 迷一样能接受慢吞吞的游戏。但是除非我玩的是《寂静岭》，否则我才不想花 30 个小时陷在一条狭窄的走廊里。

——Andrew Fitch,TeamXbox, **50 分**

“它就像老太婆的裹脚布又臭又长，只有撑到最后你才知道它居然不是那么糟糕。”

《最终幻想 XIII》的悲剧在于，它本来应该是一个很好的游戏——如果你在它的身上投入足够多的时间。但是它要过太久太久才能让人提起兴趣，人们花了那么多钱，不应该受到那样的折腾。我之所以能坚持下来，是因为要写这篇评测，同时也是因为我曾经爱过《最终幻想》。但是如果你没有这两个动机，我估计你不大可能撑到 15 小时以上，问题是只有到了这个阶段游戏才变得有趣起来，那时战斗开始有趣，你也渐渐能明白它想说个什么故事。

——Giant Bomb, **60 分**

“就像你坐在后座上睡了一路之后被别人载到了游戏的结局。”

“《最终幻想》系列”作为 JRPG 的典型，一直都是比较线性的游戏体验，点缀着回合制战斗与美丽的 CG 过场动画，由情景剧一样的故事推进。但是《FFXIII》太线性了，给人的感觉就像在一条又长又黑的隧道里冒险，前面没有光，让你看不到希望。

导演鸟山求表示《最终幻想 XIII》是借鉴了“FPS 式风格”。他显然玩的是按部就班的“《现代战争》系列”。但是《FFXIII》团队做得太过头了，把本来令人信赖（虽然有些过时）的《最终幻想》套路改造成无聊、无趣而单调的跋涉。就像你坐在后座上睡了一路之后被别人载到了游戏的结局。

——Wesley Yin-Poole,VideoGamer, **70 分**

“这种线性设计恰恰是对《最终幻想》系列的一些最重要特质的无情背弃。”

《最终幻想》的拥护者们习惯了等待。虽然已经进入第 13 代，但是在过去 10 年里，这只是单机游戏的第三作，更是高清时代的第一作。现在《最终幻想 XIII》又在考验玩家等待的耐性——在进入游戏 30 小时后才会豁然开朗，露出其本该有的形态。城镇不复存在，NPC 被消灭了，前进的道路中不再有业余活动，除非流程过了 30 小时。

没错，游戏的前半段是一场一帆风顺的旅途，但这种线性设计恰恰是对“《最终幻想》系列”的一些最重要特质的无情背弃。主角们也没法给人留下深刻印象，纨绔子弟霍普是最无聊的角色，是多数 JRPG 平淡无味型角色的集合体，成天口沫横飞地谈命运与信念，为能否实现自己的真实潜力而困惑。斯诺也好不到哪去，就知道撞自己的拳头、扯什么英雄主义以及向同伴们抛媚眼。

——Martin Robinson,IGN UK, **80 分**

《最终幻想 XIII》的海外销量

和田洋一曾表示《最终幻想 XIII》的目标销量是 600 万套，其中海外销量目标是 400 万套。该作于美国发售首月，PS3/X360 两个版本总销量超过 100 万套，在英国发售时，成为进入 2010 年以来英国销售速度最快的游戏。2010 年 3 月，SE 宣布《最终幻想 XIII》已成为系列历史上销售速度最快的游戏。2010 年 5 月 18 日，SE 宣布《最终幻想 XIII》全球销量超过 550 万套，突破 600 万的销量目标几乎已成为定局。另外由于《最终幻想 XIII》的海外销量中 X360 版占了 100 多万套，和田洋一表示正在考虑是否将《最终幻想 Versus XIII》改为跨平台。



▲美版《最终幻想 XIII》的宣传大巴。

游光掠影2009版

2009年值得推荐的50部电影

1930年，大萧条席卷整个西方世界，自由市场导致的产能过剩，使得无数的私营业主破产、跳楼，大批的厂房荒废。而电影院、酒吧和拳击场中则是人头攒动，热闹异常。人们刚刚从街上的救济点领取用以充饥的劣质面包，便加入了百老汇戏院门前的长龙，在长达数十小时的等候之后，毫不犹豫地将口袋中的全部纸币换来一张戏票。人们用接下来一个多小时时间里的尖叫、大笑和感动，以寻求精神的慰藉。当年罗斯福总统曾说："只要我们有'微笑天使'邓波尔的踢踏舞，我们的国家就会没事。"

80多年之后，一场突如其来的经济危机再度席卷全球，相对于写在华尔街的人们脸上的痛苦和绝望而言，此时的好莱坞可谓是冰火两重天。一方面失业率飙升、物价飞涨、人心疲惫，另一方面却是电影业的逆势上扬和全线飚红。其实在资本市场时代，华尔街所遭受的重创不可能对好莱坞毫无影响，但社会大众的心理需求，让影视工业的从业者们成为了金融海啸的幸存者和弄潮儿——就如伍迪·艾伦的影片《开罗紫玫瑰》描绘的那样，无数人为逃避令人沮丧的现实，会像片中那位大萧条年代在餐馆洗盘子的西塞莉娅一样，不断走进电影院寻求温暖与力量。

金融危机之下，生活陷入困境的人们需要简单、廉价的娱乐方式，这主导了影视工业的制作路线，2009的电影市场年也是属于商业电影的一年。在擅长把握市场需求，谙熟取悦观众之道的那些"影视航母"的老板赚得盆满钵满的同时，独立制片公司的日子却举步维艰，艺术电影和小成本电影很难再现以往四两博千斤的奇迹，其产量也锐减，以至于讲述"野蛮拆迁"的《阿凡达》的最佳影片奖，被《拆弹部队》"拆掉"之后，引发了来自观众和影评人双方面的巨大争议（果真是"学院派"们没得选，只能矮子里面选将军？）。其实，游戏玩家可能最容易感受到电影市场风向标的变化：无需任何脑细胞参与即可看懂的故事，绝无冷场的火爆场面和让人目瞪口呆的特效，写在观众脸上的只有双眼瞪大＋嘴巴微张或笑逐颜开这两种表情……这些特征和2009年游戏风格的转变时多么相似！游戏"互动电影化"的口号喊了很多年，去年我们看到了游戏与电影前所未有的靠近，"演出效果"成为了游戏是否能够被市场所接受的重要衡量标准，《夺宝奇兵》流"动作冒险片"《神秘海域2》，迈克尔·贝流"战争片"《使命召唤 现代战争2》，希腊神话史诗"动作巨片"《战神III》，以及让人分不清究竟是电影还是游戏的"犯罪悬疑片"《暴雨》……

这一次的映画馆栏目将继2008版之后，为您带来2009年值得一看的50部电影。如果你在其中看到漏网之鱼，那现在补一补那绝对还不晚。（注：以下影片以上映时间排列）

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 NINA



2009全球票房十大影片（截止至2009年12月31日）

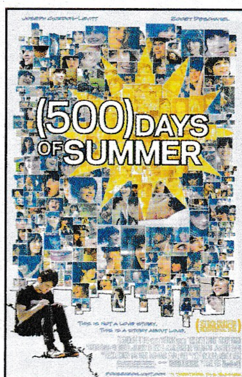
排名	片名	出品公司	全球票房	北美票房	海外票房
1	哈利·波特与混血王子	华纳	9.29亿美元	3.02亿美元	6.27亿美元
2	冰河世纪3：恐龙的黎明	福克斯	8.87亿美元	1.96亿美元	6.91亿美元
3	变形金刚2：卷土重来	梦工厂	8.35亿美元	4.02亿美元	4.33亿美元
4	2012	索尼	7.34亿美元	1.61亿美元	5.73亿美元
5	阿凡达	福克斯	7.2亿美元	2.5亿美元	4.66亿美元
6	飞屋环游记	皮克斯	6.83亿美元	2.93亿美元	3.90亿美元
7	暮色2：新月	Summit	6.64亿美元	2.83亿美元	3.81亿美元
8	天使与恶魔	索尼	4.86亿美元	1.33亿美元	3.53亿美元
9	宿醉	华纳	4.59亿美元	2.77亿美元	1.82亿美元
10	博物馆惊魂夜2	福克斯	4.12亿美元	1.77亿美元	2.35亿美元

和纱莫的五百天

当对真爱和命运的信仰破灭之后

影片原名：(500) Days of Summer **上映时间：**1月17日
导演：Marc Webb **主演：**Joseph Gordon-Levitt、Zooey Deschanel
总收入额：70,252,343美元 **推荐度：**★★★★





大多数的“治愈系”电影，其实就是用一出在逆境中上演大逆转的样板戏，让玩家做上一个100分钟左右的美梦，让人相信“奇迹”这种东西其实并不是扯淡。《和纱莫的五百天》算不上爱情电影，因为它讲的是一个典型的由于没有“缘分”而导致分手的失恋故事，它更和传统的励志电影扯不上任何关系，它所传播的观点可能让人一时无法接受：如果你想得到爱情，最好能放弃“浪漫邂逅”、“唯美爱情”等戏剧性事件的追求，比如要相信等的人永远不会出现，要相信不会有人毫无条件地爱你，已经撕碎的纸片不会恢复得完好无损，抬头看看周围的生活，这些玫瑰花瓣一样的美梦只会显得不合时宜的虚伪。沉浸在失恋痛苦中不能自拔的少男少女早一天梦醒，就能早一天从过往的痛苦中解脱出来，《和纱莫的五百天》正是这样一部“醒梦电影”，就像那个让男主角爱到死去活来又遍体鳞伤的女孩Summer的名字那样，其实“夏天”并不是惟一的季节，“夏天”走后还有“秋天”。

如果你惨遭失恋，把这一刻当成是世界末日，拼死拼活喊叫着我要的就是那个负心人，除了这个人我再也不会爱上其他人，那么非常有必要通过这部电影来尽快找到属于自己的梦醒时分。

灵通人士

灵通人士从“有关部门”获得的第一手消息

影片原名：In the Loop **上映时间：**1月22日
导演：Armando Iannucci **主演：**Tom Hollander、James Gandolfini
总收入额：1,498,983欧元 **推荐度：**★★★★

当年的“大规模杀伤性武器”终究还是没有找到，于是美国政府组成“独立调查委员会”，调查为什么当初一根筋发动战争，最终得出的结论是CIA的情报有误，“致使”美军为了一个并不存在的任务目标进行了这场战争。反正“傻大木”已经上了绞架，几千名美军士兵被搬进了阿灵顿公墓，发生的已经发生了，最重要的是美军又“解放”了一个“支持恐怖主义”的独裁国家，世界变得更加美好……山姆大叔的小弟——英国不甘人后，他们也成立了调查组，调查当年稀里糊涂跟着大哥发动战争的原因。

《灵通人士》就是这样一部向玩家公布“事件真相”的政治讽刺电影：美国总统和英国首相突然脑袋发热，想要发动一场战争，P民们的想法根本无法左右战争机器的发动，恐怖主义、侵犯人权、破坏地区稳定……随便安插一个罪名给战争的目标国，然后开动媒体便可绑架舆论。那些背后由石油、军工等利益集团支持的国会议员们，自然不会对这一计划表示任何反对。此时唯我独醒的两个人——英国国务大臣福斯特和美国将军米勒则希望能够用政治游戏规则，阻止战争决议的通过，于是一场政治闹剧就此展开。



成人教育

剑桥才子们的成才烦恼

影片原名：An Education **上映时间：**1月18日
导演：Lone Scherfig **主演：**Finola Dwyer、Amanda Posey
总收入额：21,671,631美元 **推荐度：**★★★



“读清华有什么用，学经济学有什么用，有国际视野有什么用，最后还不是要娶罗玉凤？”

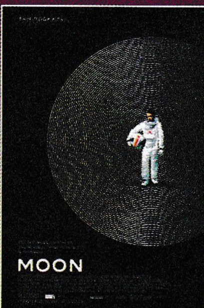
从“知识改变命运”，到当下的“知识无用论”，再到上面引用的这段针对“凤姐”的调侃，所表达的是不同时代的中国年轻人在面对“教育与自我实现之间关系”这一问题时的期待与迷茫。《成人教育》所探讨的就是这样一个连资深教育专家都无法轻易回答的问题：教育能否突破个人的成长局限，让受教育者成为一个真正优秀的人吗？将“清华”变成了“剑桥”之后，英伦的年轻人依然要面对同样的问题。

月球

第九区的“慢摇版”

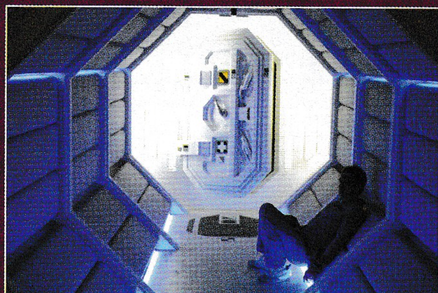
影片原名：Moon **上映时间：**1月23日
导演：Duncan Jones **主演：**Sam Rockwell
总收入额：7,166,021美元 **推荐度：**★★★★★

《月球》与下面要介绍的《第九区》有着相同的立意，都在关注所谓的“社会进步”之后所产生的新增弱势群体和边缘阶层。如果说，《第九区》表现的是一种自然法则下，人类社会体系构造的族群隔阂和冲突的话，那么《月球》则反映的是人类科技进步下，失去道德和人性束缚的一种“变态”。如果说



《第九区》是激荡的金属乐，那么《月球》就是哀婉的悲情诗，但是不同的节奏下，表现的是相同的精神内核，只是《月球》表现的更伤感，更惆怅，更让人心痛，也更让观众为“人类主体”以外的“他们”面对的悲惨现实而黯然神伤。

《月球》的故事十分简单：Sam是月球采矿基地上惟一的一名工作人员，他已经在月球上工作了3年，即将期满回家。就在临行前，他遭遇了一次事故，醒来之后发现公司高层拒绝了他的回程，并且准备将他置于死地。逃出基地后的Sam却在事故发生地点发现了另一个“自己”。其实按照科幻片的路数，即便笔者不剧透，大家也能猜出这个“自己”究竟是从哪条石缝里面蹦出来的，但电影的结局依然可以让自以为无所不知的科幻片老手们大吃一惊。



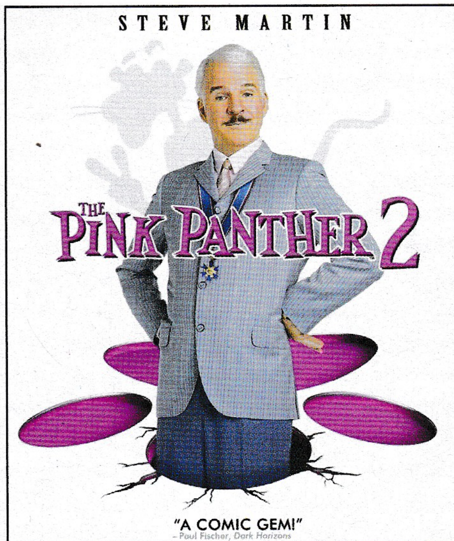
粉红豹 2

开心就好

影片原名： The Pink Panther 2 **上映时间：** 2月6日
导演： Harald Zwart **主演：** Steve Martin、Jean Reno
总收入额： 75,946,615 美元 **推荐度：** ★★★★



一个疯疯癫癫、口齿不清、色心不减、智力低于人类平均水平，且向下限无限接近的家伙居然是主角，而且还是一名"神探"，最重要的是他每次都可以在造成一连串破坏和混乱事件后破案。其实《粉红豹》的第一集就是这种靠这种胡闹风格吃饭，但它并没有达到预期的"笑果"，除了票房平平以外，观众们普遍认为克鲁索探长的存在侮辱了自己的智商，骨灰级观众甚至认为它糟蹋了当年同名TV剧集。2006年电影第一部结束之后，编剧兼主演Steve Martin就向索尼高层提出了续集的计划，但无论是制片方还是发行方都对《粉红豹2》不抱任何希望，剧组中的不少人和第一集的女主角甚至拒绝参与续集拍摄，其实理由只有一个——咱再也丢不起这个人了！

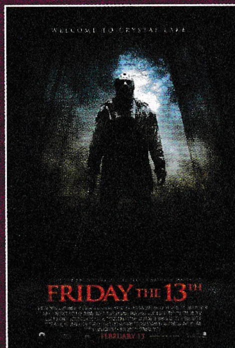


在剧本和搞笑手法并没有太大提高，且拍摄预算被严重削减的情况下，《粉红豹2》却取得了意料之外的成功，这不能不"归功"于经济危机给大众精神带来的苦闷——是的，这年头拍喜剧简直就是行善积德！上一部中克鲁索最终将失窃的大钻"粉红豹"物归原主，但"破案"过程中给我们这个美丽星球带来的惨重破坏，使得局长毫不犹豫地将他打入警队底层。不过就连检查违章停车这样的活计，也无法阻止克鲁索以此来毁掉整个巴黎，于是局长只能将他扫地出门。大钻的再度失窃，使得局长大人不得不亲自将这个灾星请回来，谁让他是能够破案的第一人选呢？我们知道钻石肯定能找到，恶人肯定会被克鲁索绳之以法，对于观众而言最重要的就是这位"神探"的耍宝过程，以及一系列让我们笑得前仰后合的闹剧。

黑色星期五

用老套的模式吓死你！

影片原名： Friday the 13th **上映时间：** 2月13日
导演： Marcus Nispel **主演：** Jared Padalecki、Danielle Pandabaker
总收入额： 91,379,051 美元 **推荐度：** ★★★★



一群少年前往一片无人森林去度假，结果在一个月黑风高的夜晚过后集体失踪。数周之后，有一批同样稚气的度假者到达这里，等待他们的是树丛中散乱的遗骨，诡异的气氛，和步步紧逼的杀人魔王……《黑色星期五》有着标准美式小成本惊悚电影的模式，并且这个系列之前已经拍摄过11集，想随意就将观众糊弄过去，没那么容易。

影片的两位编剧Damian Shannon和Mark Swift绞尽脑汁，想让系列老观众也能够从09版的《黑色星期五》找到新鲜感。仅在杀人手法上，他们就为杀人狂杰森刀下的猎物们创造了13种"新颖"的死法。惊悚电影也许是最不需要故事支持电影类型了，对此两位编剧并不这么看，"如果就连一个三岁毛孩也敢去转述一部'恐怖片'的剧情，那么简直是对编剧的侮辱。"他们力图在电影中体现一种于上世纪80年代初拍摄的第一集中的怀旧气息，同时还试图让杰森的恶魔形象更加真实。"坦白说我们之前在《弗莱迪大战杰森》中塑造的杰森形象过于卡通了，一个恶魔形象必须先让观众相信他是真实的，之后才能激发人们的恐惧感。"

你知道吗？

09版《黑色星期五》是新线和派拉蒙两个公司的合拍影片，这次合作的渊源说来话长：《黑色星期五》最初是由派拉蒙制作的，由于1989年系列的第九部遭遇了票房惨败，派拉蒙将系列以后的发行权卖给了新线，但依然保留了第一部的改编权。作为一部翻拍影片，09版的《黑色星期五》使用第一集中的人物和场景设定，但派拉蒙则认为新线的举动侵犯了他们的版权。在达成庭外和解之后，新线获得了原作设定的使用权，而派拉蒙则由于10年前签订的那份"阴阳合同"得到了一笔数额可观的版权费用。



鬼妈妈

一次儿童视角的立体异象世界之旅

影片原名： Coraline **上映时间：** 2月8日
导演： Ruben Fleischer **配音：** Dakota Fanning、Teri Hatcher
总收入额： 120,154,106 美元 **推荐度：** ★★★★★

一部以儿童为主角的3D动画片……《鬼妈妈》很容易让观众有这种错觉，实际上如果你真的想要去看，那么最好不要带上你的孩子，因为这部卡通电影居然能够拍得那么阴郁、阴森、阴沉、阴暗……怪诞到"少儿不宜"的地步。

孩子眼中的世界是色彩鲜艳的，而成年人眼中的世界是灰暗的，因此我们才要时不时停下脚步，拾起童年的记忆碎片。《鬼妈妈》的主角——正在从儿童变成少女的女孩Coraline，她突然发现自己眼中的世界正在变得冷漠和灰暗，就在此时，一扇可以穿越到平行世界的门为她打开了，门后的是她梦寐以求的乐园，可以实现她的一切梦想。然而，海报上的这句话——"当心那些你想要的东西"，已经提示玩家，这并不是《爱丽丝梦游仙境》，而是"卡洛琳梦游鬼景"。



就像皮克斯的动画片那样，不同年龄层次，不同身分的人都可以在卡通角色演绎的故事中获得一定的启迪。对于不肯长大的少男少女而言，《鬼妈妈》与前文介绍的《与纱莫的五百天》那样，同样是一部醒梦片。对于觉得目前生活一团糟，总是做着回到童年美梦的成年人而言，它可以告诉你，珍惜你身边的一切，现实世界也许是无聊烦躁的，但它是真实的，只是你没有留心它的美。

先知

如同过山车般的“科幻悬疑动作灾难宗教片”

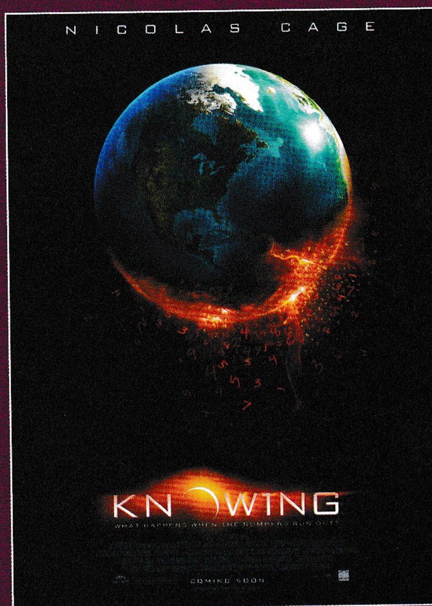
影片原名： Knowing **上映时间：** 3月20日
导演： Alex Proyas **主演：** Nicolas Cage、Rose Byrne
总收入额： 183,260,464美元 **推荐度：** ★★★

看过本片的玩家可能很难将这部电影归类到哪一种类型中去。它讲述了一个我们并不陌生的，即将发生于2012年12月21日的末日预言。应该说，电影的前三分之二内容还是充实的，那张写满数字的画纸，被尼古拉斯·凯奇扮演的天体物理学教授破译为了人类历史上已经和即将发生灾难的日期，在教授周围时隐时现的神秘人，让影片充满了阴谋论色彩，灾难发生前后对亲情的渲染，也让不少观众动容。不过，如此铺垫之后，却出现了一个让人意想不到，并且感觉自己的智商受到严重侮辱的结局。



编导在电影中毫不掩饰他们的宗教立场，对于无神论者居多的国内观众而言，对这部电影的理解程度也许要打一个折扣。不过即便是在基督教国家，影评人和观众也对这部电影的最后部分感到不可思议。《纽约时报》的影评栏目这样评价：“在拖拉了两个多小时之后，观众们会渴望世界末日快点到来，甚至在整个地球笼罩在一片烈焰之后，影院中传来了一阵阵笑声。”《华盛顿邮报》里认为，电影是“惊悚悬疑，至少在三分之二左右，适度采用的预言未来的方式……但是叙事观点到此为止……逐渐转变一种基调，令人感到愚蠢和失望。”

虽然影片的口碑一般，但与《2012》相比，《先知》至少还讲述了一个完整的故事，并且灾难场面也是为剧情服务，而不是像《2012》那样，用生硬的剧情将一个个超长的特效灾难场面串接起来。



口是心非

大智若愚与大愚若智的较量

影片原名： Duplicity **上映时间：** 3月20日
导演： Tony Gilroy **主演：** Clive Owen、Julia Roberts
总收入额： 约7800万美元 **推荐度：** ★★★

继《偷心》中的合作之后，Clive Owen和Julia Roberts在《口是心非》中饰演一对商业间谍。故事其实很简单，但电影的表述却有些复杂，乍看像一部“高智商电影”，结局也有些意外。一个人一辈子生活在谎言和欺骗中，总有一天会被别人欺骗，而且会骗的很惨。

不过这对骗子组合最后并没有输得一无所有，那么他们最后得到了什么，还是自己去看吧！



寻找伴郎

宅男必看的伪基情片

影片原名： I Love You, Man **上映时间：** 3月20日
导演： John Hamburg **主演：** Paul Rudd、Jason Segel
总收入额： 91,411,693美元 **推荐度：** ★★★★

这部电影拥有一个基情十足的片名，它的中文译名就已经从大体上概括了算不上复杂的故事。宅男之所以找对象困难，这和他们在现实世界没有同性朋友有很大关系——大多数女生都不喜欢孤家寡人形态的古怪男人。幸运的是，Peter Klaven的女朋友并不在乎，而且还成为了他的准新娘，而此时的Peter居然连一个伴郎的人选都没有，这实在无法向愿意以身相许的老婆大人交代，于是他踏上了寻找伴郎之旅，结果还真的找到了人生第一个臭气相投的朋友。友情和爱情究竟是让人分不清楚，还是无法兼顾？一部妙趣横生的温情剧，会让宅们得到很多启示。



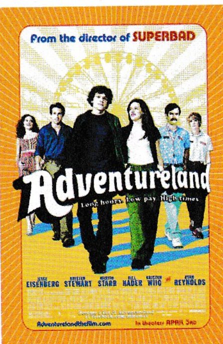


冒险乐园

清淡版的“美国派”

影片原名： Adventureland **上映时间：** 4月3日
导演： Greg Mottola **配音：** Sidney Kimmel、Anne Carey
总收入额： 17,133,754美元 **推荐度：** ★★★★

2007年Greg Mottola执导的那部《太坏了》奠定了他的性喜剧导演，如果你想在这部电影中看到这种风格的威力加强版，那么可能要失望了。《冒险乐园》所讲述的故事发生在冒险乐园，这里一直都是青春性喜剧的御用场景，而这一次Greg Mottola减少了荤段子式的笑话，缩小了恶搞，却放大了青春，通篇基本上没有十分露骨的镜头和对白，对于一些大家心知肚明的情节，大都也就是点到为止。在这种清淡的风格下，电影唤醒了藏在每一个观众心目中的那段青涩纯洁的青春期爱情。





速度与激情 4

仅凭光头酷男的回归，便值回票价

影片原名： Fast & Furious 4 **上映时间：** 4 月 3 日
导演： Justin Lin **主演：** Vin Diesel、Paul Walker
总收入额： 359,264,265 美元 **推荐度：** ★★★★



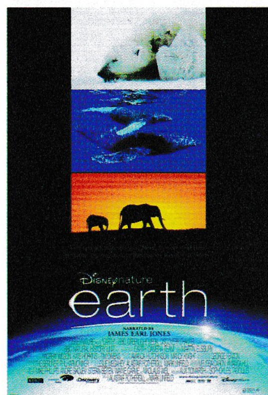


酷酷的光头，惊爆的肌肉，以及一双与沧桑面容并不匹配的年轻眼睛，构成了 Vin Diesel 的热血硬汉形象，他的个人魅力，也成为了《速度与激情》第一部号召力的保证。缺席了这位猛男的第二部和第三部沦为了没有情节、没有演技，只有电臀美女和漂亮跑车的好莱坞标配爆米花影片（其实不伦不类的第三部甚至连“爆米花”都算不上）。不想让第四部沦为“无需上映，直接出 DVD”级别影片的环球影业公司，这次请回了 Vin Diesel，并且还请到了第一集的编剧，为我们再度讲述了一个属于真男人的故事，它与第一部拥有同一种主旨——绝对的个人英雄主义，片中的硬汉们都认为他们自己的行为方式是正确的，也都会用自己的手段达到自己的目的，不管有什么拦路，挡我者死。其实除了 Vin Diesel 的酷劲以外，男二号 Paul Walker 的表现也相当出彩，甚至可以说是盖过了光头酷哥的风头。影片的主题——追车场面可谓是系列最强，除了改装自豪华跑车的那些怪兽以外，本集的驾驶还加入了高科技辅助设施，使得电影的科技感十足。

地球

来自迪士尼的绿色关怀

影片原名： Earth **上映时间：** 4 月 22 日
导演： Alsatair Fothergill、Mark Lindield **主演：** 无
总收入额： 不详 **推荐度：** ★★★★★



2009 年的世界地球日，迪士尼推出了他们的首部纪录片——《地球》，该片根据 BBC 备受赞誉的系列纪录片《行星地球》（Planet Earth）改编，并且由原班人马担纲制作。影片的主演其实是三个动物家庭：生活在北极的熊妈妈和孩子们，非洲卡拉哈里沙漠的大象一家以及座头鲸母子长达 6500 公里的迁徙。迪士尼此次加入“绿色电影”拍摄计划，说明他们并不仅仅只盯紧了小孩子的钱，而且也一直在关注环境、动物保护等公益事业。新成立的“迪士尼自然”对《地球》的投入可谓是不惜血本，拍摄日期超过了 2000 天，并辗转各大陆的 200 多处地方，导演 Mark Lindield 说道，“从来没有人为了一部野生动物的电影花费了如此多的时间，只有影院才是完美展现大自然之美的地方。”

迪士尼自然向观众承诺，每售出一张电影票，就会用这部分收入捐种一棵树。认识地球、保护环境、和谐发展、造福人类，实现这些口号，其实只要你走进电影院就可以全部实现了。

充满末世情结的《先知》和《2012》认为我们的世界已经无药可救，必须用太阳耀斑来将这颗美丽的蓝色星球烧掉，或者用足以覆盖喜马拉雅的滔天巨浪彻底冲刷掉人类所留下的痕迹，才能让它获得重生。卡梅隆大神则干脆不想当地球人，烧掉数亿美元，为我们堆砌出一个光鲜无比的潘多拉星球，我们所生活的这个“丑陋不堪”的世界反而成为了映衬“阿凡提”的绿叶。而《地球》则告诉我们，这个星球的美是 CG 动画所无法比及的，美到值得我们为了保护她而倾其所有。



海豚湾

不仅给你真相，而且还带给你投身动物保护的勇气

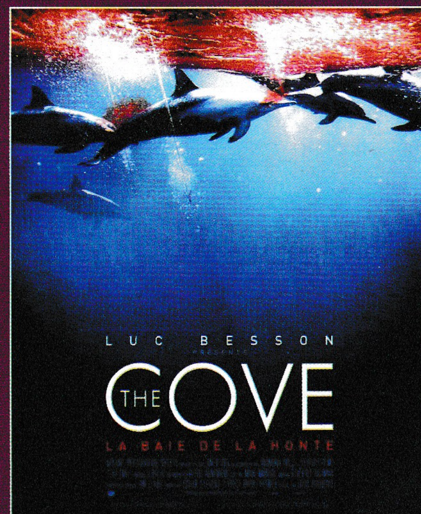
影片原名： The Cove **上映时间：** 4 月 25 日
导演： Mark Monroe **主演：** Joe Chisholm、Mandy-Rea Cruikshan
总收入额： 不详 **推荐度：** ★★★★

海豚是水族馆中绝对的明星，优雅的泳姿、聪明的大脑和迷人的“微笑”，让它们成为了同为哺乳动物的人类眼中的“朋友”，实际上，我们中的绝大多数人都被这些表象所欺骗——美丽的海豚并不快乐，事实上它们在到达这里之前所经历的，是周围惨无人道的屠杀和绝望——作为高智慧动物，它们能够感受到这是一种怎样的情绪。



日本和歌山县的一个渔村，每年都有数以万计的海豚游过这片海域，然而对于其中的绝大多数而言，这里就是它们生命的终点。来自全球各地的海豚训练师会挑选最合适的培育对象，剩下的海豚就这样凭空消失了——你所能看到的，只有海面上泛起的阵阵红潮，以及冷藏车运走的那些贴着鱼类肉制品标签的肉块……

《海豚湾》不仅仅是一部反应日本渔民疯狂屠杀海豚的揭黑纪录片，它的每一条线索，都关注着拍摄者的饱满感情，这使得整个影片具有了本不应该出现在纪录片中的煽动性和节奏感。在让观众认识到“人类是海豚最大的威胁”这一丑恶事实的同时，也让观众认识到了“人类也是海豚的惟一希望”。除了无尽的悲伤，《海豚湾》也给我们带来了感动、激动、信心和勇气。



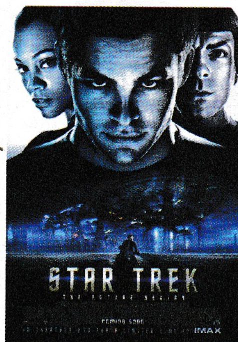
星际迷航

特效化、动作化？老观众纷纷表示影响不大

影片原名： Star Trek **上映时间：** 5月8日
导演： J.J.Abrams **主演：** Chris Pine、Zachary Quinto
总收入额： 385,494,555美元 **推荐度：** ★★★★

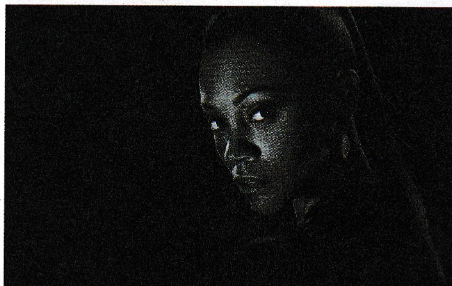
20世纪60年代，冷战中的两个超级大国将对抗扩展到太空领域，"和平探索太空"、"迈向人类的新边疆"等等口号掩盖不了它的本质：提升洲际导弹准确命中莫斯科、华盛顿、纽约、斯大林格勒的能力。同样在60年代，一部名为《星际迷航》的电视剧开始在美国播映。

"宇宙，最后的边疆。这是星舰进取号的航程。它继续的任务，是去探索未知的新世界，找寻新的生命和新的文明，勇敢地航向前人所未至的领域。"这是每一集《星际迷航》电影和电视剧都会出现的句子。44年以来，《星际迷航》推出了7部电视剧和11部电影，2009年上映的这部由《迷失》制片人J.J.Abrams带来的这部同名影片，就是它的最新作品。



其实，这部电影对大众的口味进行了不小的妥协，众所周知的是，《星际迷航》与《星球大战》的最大区别在于它所具有的充满科技美感的故事线索，以及引人思索的深刻主题，而不是"星战"正邪大战的二分法故事。而在这部Star Trek的前传电影中，导演刻意向"科幻动作片"的模式靠拢，老观众津津乐道的"主题内涵"更是粗浅到了一眼见底的地步，以至于在影片中道出上述的经典台词之后，很多老观众第一次觉得这段话就是在无病呻吟。

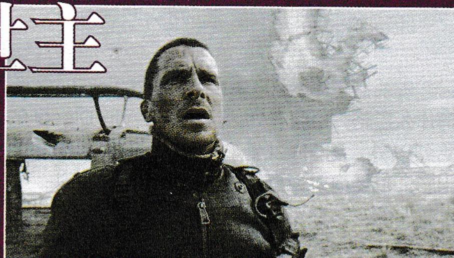
在对原版内核进行偷梁换柱的同时，J.J.其实并没有触怒老观众：他精心挑选的演员班底，与原班人马惊人的神似，以至于当老观众们看到那些陪伴了自己无数时光的科幻形象们的"青涩模样"时，都有一种强烈的感动涌上心头。从IMDB评分和票房上来看，影片的高素质是毋庸置疑的，你甚至可以说它在继承和创新中找到了一个观众们可以接受的平衡点。



终结者：救世主

走进"后阿诺州长时代"

影片原名： Terminator Salvation **上映时间：** 5月21日
导演： McG **主演：** Christian Bale、Sam Worthington
总收入额： 371,353,001美元 **推荐度：** ★★★





也许是观众的期望值太高，《终结者4》无论从票房还是口碑上均没有取得胜利，但绝大多数的观众并没有将其归入"烂片"行列，一方面是我们在观影过程中所感受到的诚意，另一方面则是在系列题材转型的阵痛期内，观众对这部陪伴了自己成长的系列电影所给予的宽容。

当初T迷们得知名不见经传的McG执导T4之后，均表示无法理解。其实，核心观众在离开影院后，最能体会到卡梅隆之所以会"钦点"McG的原因：也许McG算不上绝对意义上的大导演，但他在影片中表现出了一个《终结者》"真粉"的本色。作为一部时空穿梭题材系列科幻片的第四部作品，T4既是前传，也是续集，而McG很好地把握了致敬和衔接之间的关系，片中充满了和与系列前三部中线索的呼应和扩展 。当然，McG也表现出了场面调度和节奏控制方面的不足，"动作场面为叙事服务 "这一好莱坞动作片最基本的原则没有得到很好的贯彻，此外作品在场面调度和兴奋点安排方面也存在着不小的硬伤。

当初华纳兄弟宣布T4将会采用未来题材，其实很多观众就已经猜到了故事必然是以John Connor作为中心人物，描述他带领人类起义军反抗机器统治的故事。受限于这种题材的"主动剧透"的局限性，剧本在情节上不可能有太好的发挥。至于John Connor的故事，前三部观众都已经比他老母了解得还要详细，涵盖了John从受精卵状态一直到未来成为反抗军盟主的全过程。观众惟一想知道的，莫过于这个总是在不停走狗屎运的家伙究竟是如何爬到了总司令的位置。于是T4小心翼翼地为我们讲述了这一段故事。"好莱坞"们知道，高大全的英雄是被观众鄙视的，反而是各种不情愿、不自觉，但却又神通广大的"反英雄"形象最对观众胃口。Bale选择了最安全的途径塑造John Connor：一个脾气火爆、六亲不认，外表坚强，但在人类节节败退的形势下，信念开始动摇的男人。卡梅隆最初构想出的剧本，主线就是将Connor的流浪作为主题，只不过前期准备中赶上了好莱坞编剧大罢工，导致Connor的故事线不但被阉割，而且主演Bale的风头继《蝙蝠侠：黑暗骑士》之后再度被来自澳洲的演员（这次是Sam Worthington）抢走。

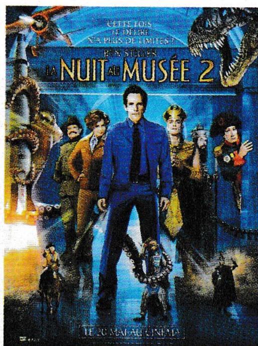
"终而不结"的T4既是对前三部的总结，同时也是全新征程的开始，机器与人之间的故事，从个体被放大到了全体，从战斗发展为了战争，从故事升级为了史诗。纵然T4的主题十分土鳖，剧本毫无亮点，但它依然走出了的合格第一步。万事开头难，我们期待"终结者"的重生。

博物馆惊魂夜2

拿整部历史开涮

影片原名： Night at the Museum：Battle of the Smithsonian
上映时间： 5月22日 **导演：** Shawn Levy
主演： Ben Stiller、Amy Adams
总收入额： 461,761,394美元 **推荐度：** ★★★★

你可以将这部电影当做是世界上最大的博物院——史密森尼博物院的广告片：所属的十六所展馆中所保管着的一亿四千多万件艺术珍品和珍贵标本，游走于这些汇聚人类智慧、见证历史事件的物品中，参观者仿佛在历史的海洋中乘风破浪。而电影则给了这些历史碎片以响亮的声音和活生生的色彩。第二集纵然属于旧瓶装新酒的续集，但丰富多彩的特效，天马行空的魔幻，满载奇思秒想。全片笑料密集，尽情拿历史与流行文化开涮，颇俱好莱坞颠覆精神，哪怕对上集毫不感冒的观众，都仿佛寻得了被遗失的纯真，对影片备感欣喜。





坠入地狱

恐怖片 + 搞笑片 = 恐笑片

影片原名： Drag me to the hell **上映时间：** 5月29日
导演： Sam Raimi **主演：** Alison Lohman、Justin Long
总收入额： 90,803,018 美元 **推荐度：** ★★★★



对于长期“反恐”，已经到了审“恐”疲劳的观众而言，恐怖片吓人的路数已尽，即便能够将你吓得半死，此类影片也难以获得学院派的青睐。似乎只有像《第六感》那样，走以恐怖题材之表行人文关怀之实的路线，才是恐怖片登上大雅之堂的惟一出路。

正经八百儿地使用各种恐怖片的套路，将气氛营造起来，将观众的情绪调动起来，然后接下来的不是恐惧爆发，而是黑色幽默的彻底释放，让观众在最紧张的时刻也情不自禁地笑出来，是的，《坠入地狱》就是专门为笑场而生的电影，它就是要用一种颠覆模式的放肆，来寻求最纯粹的娱乐效果。

飞屋环游记

献给成人和孩子的双重童话

影片原名： Up **上映时间：** 5月29日
导演： Peter Docter **配音：** Christopher Plummer、John Ratzenber
总收入额： 731,338,164 美元 **推荐度：** ★★★★★



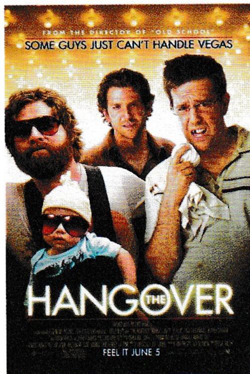
这部来自皮克斯的动画片，为我们带来了一个有关冒险、承诺、友情和爱情的动人故事。与皮克斯作品风格不同的是，这部卡通片的主角是一个78岁的老爷爷Carl，年轻的时候，Carl热衷于探险，并且遇到了有着同样梦想的女孩Ellie，Ellie的梦想是到南美洲的原始森林和玛雅人的遗迹中去探险。后来Carl和Ellie结婚了，梦想也被现实生活的残酷冲得支离破碎。直到Ellie不幸病逝，Carl才记起了这个承诺。此时政府决定兴建摩天大楼，要求Carl搬走，带着这个童年梦想，一辈子都在卖气球的老爷爷，用气球让自己的梦想与同妻子日日夜夜相守的小屋一道腾飞，飘向南美，去完成承诺中的冒险之旅。

这部皮克斯动画依然保持了一浅一深两个主题并行的做法：老爷爷与小男孩的冒险故事，是献给孩子们的传奇，而Carl与妻子Ellie经过岁月和生死考验的爱情，则是馈赠给大人们的成人童话。故事通俗易懂，最重要的就是过程中的欢笑与泪水。

宿醉

你必须知道，它是一部喜剧……

影片原名： The Hangover **上映时间：** 6月5日
导演： Todd Philips **主演：** Bradley Cooper、Ed Helms
总收入额： 约4.59亿美元 **推荐度：** ★★★



其实我们应该先来看一下电影海报上的信息：一个胡子男手中捧着一个不属于他的婴儿，右边的这个豆芽男名叫Sid，他被拔了一颗牙，口袋里面还有一张800美元的收据。在海报所能呈现的这片空间以外，几位猛男入住的酒店浴室中藏着一只老虎，席梦思床垫飞到了窗外的塔尖上……其实几位当事人都不知道这是怎么回事。好吧，既然这是一部喜剧片，那么我就就可以排除集体失忆、外星人洗脑这些原因了，您可能猜到了——对，他们喝高了，而且喝得很高。

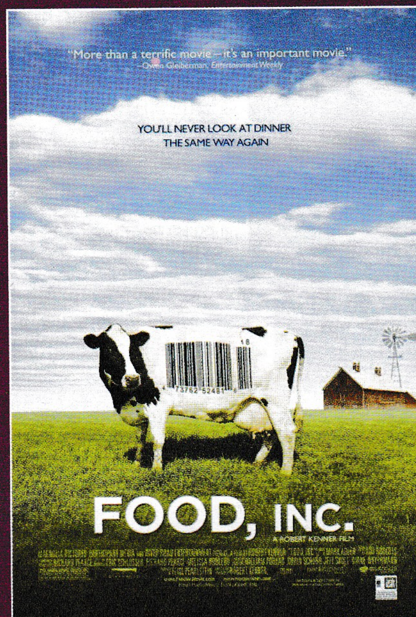
整部影片的绝大部分时间内，我们所看到的都是这四位猛男喝高后的疯狂表演，血液中超量的酒精含量，让他们将体内属于被生活囚禁的狮子释放了出来，“XX面前，人人平等”，其实把XX换成烈酒，这就不再是一句大空话了，天翻地覆的宿醉之夜，正是这群衰男向观众展示男人这种动物本色的舞台。其实他们的经历，不少人也有过。如果你好久没醉过，看了这部电影之后酒瘾立刻出现。如果你根本就没碰过酒精，但被这部片挑逗得蠢蠢欲动，也想去解开酒瓶瓶盖畅饮几口，那么必须了解这样一个“残酷”现实：这是一部喜剧片，换做现实，就是有九条命也禁不起这样的酒后折腾啊！



毒食难肥

反完饥饿反肥胖

影片原名： Food, Inc. **上映时间：** 6月12日
导演： Robert Kenner **主演：** Michael Pollan、Eric Shlosser
总收入额： 不详 **推荐度：** ★★★★



吃转基因粮、喝三聚氰胺奶、用地沟油……坦白说，这些事情在美国发生的可能性不大，但是以揭黑著称的记者Robert Kenner依然为观众们带来了一部只要看后，便对盘中美味的牛排、羊排们失去兴趣，以至于很长时间才能恢复吃肉兴趣的纪录片。

千万不要认为不在生产过程中故意渗入有毒物质，你所吃到的就一定是放心食品，农业“工业化”在让发达国家的消费者们成天在为吃点什么好而发愁的同时，也已经付出了高昂的代价，并且正在品尝恶果，尽管他们可能根本就没有察觉到。

这部直译为《食品公司》的纪录片，其实并没有涉及到多少由于滥用化肥、农药污染等原因而带来的食品污染，它只是解答了一个问题：美国的玉米产量惊人，但美国人都不怎么吃玉米，那么这些动辄上百亿吨的产量都到哪里去了？原来，无论猪牛羊习惯吃什么，在工业化生产过程中，它们一律只能吃玉米饲料，因为价格便宜，另外吃这玩意儿长肉特快。玉米糖浆还大量被作为甜点、奶制品和软饮料的添加剂，其实无论你吃什么，在哪里吃，其实下肚的都是玉米。正是因为“玉米食物”本身越来越缺乏营养，所以美国人总是贪吃，并且是越吃越多，从而无法避免的陷入一个恶性循环，等待个体的，将会是糖尿病和心血管疾病。其实不管奥巴马的医疗改革怎么操作，在以“更快、更肥、更大、更廉价”为标准的美国食品工业面前，只能有一种结局——破产。

变形金刚 2

拒绝内涵，只要火爆

影片原名： Transformer：Revenge of the Fallen **上映时间：** 6 月 19 日
导演： Michael Bay **主演：** Shia LaBeouf、Megan Fox
总收入额： 836,297,228 美元 **推荐度：** ★★★



《变形金刚 2》剧情的意义，就在于提供给博派和狂派金刚们继续互殴的理由，擅长把握观众需求的迈克尔・贝也给了变形金刚们更多的镜头，传闻制作大力神的图形工作站被烤



焦，整部戏的动画渲染数据光盘堆起来有帝国大厦那么高……

《变形金刚 2》是一次典型的迈克尔・贝式胜利，因为他再一次在重复自我的过程中超越了自我（至少从票房上看），"我不是在做脑科手术，我是搞娱乐的，搞娱乐就是为了挣钱。我不为批评家拍电影。我最大的乐趣就是坐在影院里看到那些观众为我的作品付钱……我的任务就是让观众离开座位之后，觉得刚才收获的一切值回票价。"

哈里・波特与混血王子

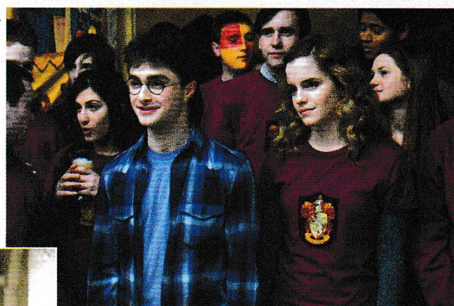
更加黑暗和成人化的故事

影片原名： Harry Potter and the Half-Blood Prince
上映时间： 7 月 15 日 **导演：** David Yates
主演： Daniel Radcliffe、Rupert Grint
总收入额： 933,959,197 美元 **推荐度：** ★★★



曾经的"仙童"已经长大，一个更加黑暗和成人的故事，触怒了不少观众，而导演 David Yates 则沦为众矢之的。也有观众表示影响不大——人总是要长大的嘛！

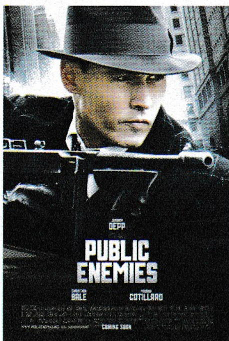
在票房全线飘红的情况下，相关游戏也没有逃出"电影改编游戏必雷"的魔咒，各大游戏媒体均没有为 EA 推出的同名游戏给出及格线以上的分数。Gamespot 认为游戏的主要罪状包括：游戏方式单调；叙事混乱，如果你没有读过原著或者看过电影，就根本看不懂游戏剧情；角色模型和配音这一电影改编游戏本应具备的优势，在这款游戏中却是一团糟。所以想看一遍电影再玩一遍游戏的同学可以死心了。



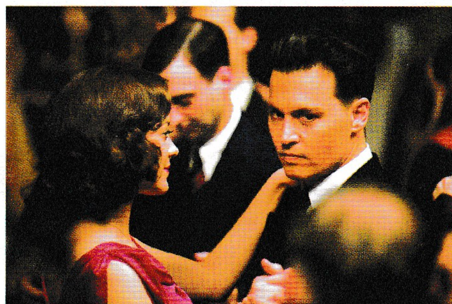
公众之敌

一个时代的终结

影片原名： Public Enemies **上映时间：** 7 月 1 日
导演： Michael Man **主演：** Johnny Depp、Christian Bale
总收入额： 214,104,620 美元 **推荐度：** ★★★★★



1933 年对于职业罪犯而言，是最好的时代：大萧条让公众对生活失去信心，银行家和金融寡头成为了广大民众痛恨的对象，而那个时代的银行抢劫犯，反而在民众心目中的地位犹如侠盗罗宾汉——其实他们都是一群穷凶极恶的歹徒，不过在那个时候却是人们逃避现实最好的幻想对象。美国各州警方的协同办案能力非常低下，几乎拿不出对跨洲犯罪的应对方式。1933 年对于罪犯而言也是最坏的时代：罗斯福新政的效果正在慢慢显现，大萧条时代即将结束，还没有度过一岁生日的联邦调查局，



其跨州犯罪的打击能力正在逐渐成形。

John Dilinger 与他的银行抢劫团伙，就是美国团伙暴力犯罪黄金时期末期的象征，FBI 探员 Melvin Purvis 与这个江洋大盗之间的斗智斗勇，成为了影片的主线。限于真人真事改编的剧本局限性，Johnny Depp 和 Christian Bale 两位巨星并没有太多可供自我发挥的空间，而精于枪战片演绎的迈克尔・曼，也无法赋予这个取材自真实历史的故事以更为娱乐和火爆的动作场面，但这并不能抹杀《公众之敌》的史诗片气场——其实导演从未宣称这是一部史诗片，通过两位角色之间的斗智斗勇，我们看到的却是一个时代的终结。

朱莉与朱莉亚

只要用心，人人都是食神

影片原名： Julie&Julia **上映时间：** 8 月 7 日
导演： Nora Ephron **主演：** Meryl Streep、Amy Adams
总收入额： 122,108,261 美元 **推荐度：** ★★★★★



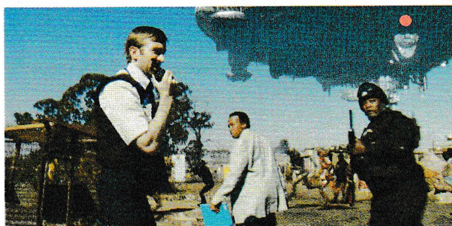
Meryl Streep、Amy Adams 分别饰演的两位女主角，其实影片绝大多数的时间内都未谋面。影片以并行方式，分别介绍了两位女大厨——上世纪 40 年代跟随丈夫前往法国的 Julia，和 21 世纪初纽约小职员 Julie 二人，从家庭主妇到享誉全国的美食家的成长过程。整部电影就在两个女人的美食实践历程中不断切换，各自推进，同时又彼此相关，相关的往往是两人相似的人生阶段，或困惑、或热情、或挫折、或成就。两个时代的女人无法谋面，却因为一本美食之书有了联系。除了让人垂涎欲滴的美食以外，这部影片真正打动观众的是平和、乐观，以爽朗的微笑向四周传达着愉悦的情绪。要认真，要乐观，要豁达，哪怕自己是个笨人，哪怕自己是个吃货，也一定可以让自己踏上人生之巅。



第九区

科幻包装下的文艺片

影片原名： District 9　**上映时间：** 8月13日
导演： Neill Blomkamp　**主演：** Sharlto Copley、Jason Cope
总收入额： 204,838,037美元　**推荐度：** ★★★★★



《第九区》是师从彼得·杰克逊的加拿大导演尼尔·布罗姆坎普的处女作，成本不到3000万美元，却成为了八、九两个月的北美票房冠军。影片中的外星人不再是咄咄逼人的怪物，纵然科技水平远远高于人类，也只能寄人篱下，任凭宰割。观众通过纪录片般的拍摄手法，在科幻的外表下，看到了城市拆迁矛盾激化问题、种族歧视问题、贫民窟的犯罪问题、移民与主流原住民文化社会冲突升级引发的新边缘人问题……这些都与片中的外星人毫无关系。这不是一部纯粹的科幻片，这是一部意图深刻揭示深层次社会问题，并且试图引导观众探讨解决之道的理性电影。之所以选择南非作为故事的发生地，是因为这里是导演的出生地，这里是上述社会矛盾的缩影。

《第九区》，这部结合了卡夫卡的《变形记》和《苍蝇人》、《笼民》等经典文学艺术思想的优秀文艺片，应该说这部电影依然向商业做出了很大的妥协，火爆场面、紧张节奏和搞笑元素完全照搬了好莱坞娱乐片的模式，但它依然留给了我们每一个人太多的压抑、痛苦和思考。在第一部受到出乎意料的市场反响之后，未来的续集必然要面临商业上的巨大压力，Neill Blomkamp能否坚持好自己的原则，依然维持这种"科幻文艺片"的基调呢？

世界上最伟大的父亲

无缘无故的爱比无缘无故的恨更可怕

影片原名： World's Greatest Dad　**上映时间：** 8月21日
导演： Bobcat Goldthwait　**主演：** Robin Williams、Daryl Sabara
总收入额： 221,2100美元　**推荐度：** ★★★★



"这是为了你的好"，没错，几乎所有人都听过这句话，并且总伴随着父亲的威严形象。大多数的父亲都会以爱的名义来管束孩子，希望自己的子女能够向着自己想要的模样发展，而这部电影就是用一连串荒诞的故事，来告诉我们究竟什么才是父爱，以及究竟怎样才能在孩子们心目中成为"世界上最伟大的父亲"。

无耻混蛋

那个谁，别装了！

影片原名： Inglourious Basterds　**上映时间：** 8月21日
导演： Quentin Taranino　**主演：** Brad Pitt、Christopher Waltz
总收入额： 320,351,733美元　**推荐度：** ★★★★★



大概是做起大学教授的昆汀给电影专业大学生讲理论讲到无趣，讲到肝火旺盛而无从发泄，这位电影疯子才将这部影片当作了他最好的撒气桶。"很久很久以前，法国被纳粹所占领"，在一个意淫出来的"二战历史传奇"中，昆汀复制了无数同类题材电影中的恶俗桥段，将观众"入瓮"之后，用真实的逻辑去对这些桥段重新演绎，结果观众们能想到的情节发展方向全部都落空，观影完毕的观众们只能大呼"被阴了！被阴了"。昆汀则一脸坏笑："我让你先入为主！我让你思维定式！"

在《无耻混蛋》中，鬼才昆汀几乎"无耻"地恶搞了当下观众可以欣赏到的间谍片和二战历史片，保罗·范霍文的《黑皮书》、布莱恩·辛格的《行动目标希特勒》，甚至是泰斗级人物——斯皮尔伯格的《辛德勒的名单》和《拯救大兵瑞恩》，也难逃被戏谑的下场。不过，"受害者"们并不这么看，斯皮尔伯格甚至还扯着喉咙为昆汀出头："这是昆汀电影中最严肃的一部！"

这是一部关于"电影"的电影，它以"打着红旗反红旗"的手法，肆无忌惮地调侃着经典电影中的片段，为我们献上了两个多小时痛快淋漓的影像游戏。昆汀的电影，再玩也不显得过火，再放肆也不显得过分。对《无耻混蛋》的批评声，主要集中在它的过度YY。而昆汀则通过这部作品为观众和编导解答了所谓"电影的作用"其实就是——帮助人们实现现实中所不能实现的YY，至于连愉悦大众，连YY功能都无法实现，还空谈什么"内涵"的制片人们——那个谁，别装了！

拆弹部队

战争的"毒瘾"体验

影片原名： The Hurt Locker　**上映时间：** 9月4日
导演： Kathryn Bigelow　**主演：** Jeremy Renner、Anthony Mackie
总收入额： 40,016,144美元　**推荐度：** ★★★★



"反战"是战争题材电影的万用主题，同样是反对战争，在表现手法上高低之分：末流反战影片以对战场血腥、残忍的直观再现，来引发观众对战争的憎恶感，这部分电影其实是打着反战旗号的的大规模械斗片，观众巴不得看到更多血肉横飞的场面；第二种是注重通过战争中个体的处境来表现战争的荒诞，这类影片中往往对战争的进行过程进行了刻意忽略，如《越战创伤》、《猎鹿人》，甚至有脱离战争背景，以荒诞手法讽刺战争的喜剧片，典型代表就是乔治·克鲁尼主演过的《以眼杀人》和《夺金部队》；第三种则是注重反映战争对人性的扭曲，这类影片通常外观很不"讨喜"，而且还有一个"通病"——慢热，如HBO台剧集《太平洋》，一直到放得差不多了，才让人找到了渐入佳境的感觉。

《拆弹部队》之所以是有史以来争议最大的一部奥斯卡最佳影片，正是因为它采用了上述"反战片"的第三种表现手段，而且导演并没有用观众常见的那些精神错乱的士兵形象，来诠释战争的残酷本质：主角William James是一名活跃在伊拉克战场上的拆弹专家，从事这种不允许有任何错误的高风险工作，他并不像队友那样成天生活在恐惧之中，拆弹对于他而言是一种毒瘾。因此，为了享受这种快感，他完全无视操作规程，漠视战友们的性命，甚至退役之后觉得活不下去，千方百计想回到伊拉克继续过"蛋瘾"。电影的反战主题并不体现于视觉的残酷性，而是用看似波澜不惊的纪实手法，去表现战争对人心理的扭曲。

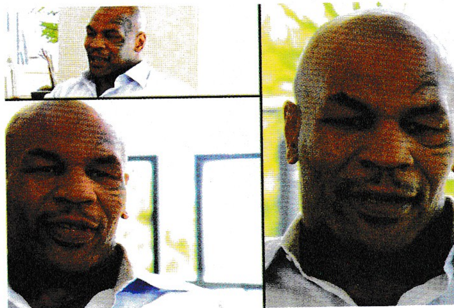
正是因为Kathryn Bigelow的这种表现手法过于隐晦，使得很多观众和影评人对影片的主题产生了误读。有人认为《拆弹部队》根本就不能成为一部反战影片，因为它的"现实批判性"不强，而William无组织、无纪律的疯狂拆弹表演，被当成了"宣扬个人英雄主义"的罪状。有人怀疑导演收了美国政府的黑钱，拍了一部募兵广告片。更有好事者不怀好意的揣测，其实这是评审会中有人对卡梅隆不爽，于是拿他前妻的作品来故意恶搞他……

泰森

被遗忘，毋宁死

影片原名：Tyson　上映时间：9月14日
导演：James Toback　主演：Mike Tyson
总收入额：942,049美元　推荐度：★★★

“但见新人笑，哪闻旧人哭”，其实体坛也是一样。喜新厌旧是观众的本色，而昔日拳王泰森坚信的是“被遗忘，毋宁死”，即便已经是告别拳坛多年，他也不要放低身分去和那些过期体育明星一样去娱乐大众，没隔多久便要做出离经叛道的事件，于法理规则全然不顾，结果蹲了监狱又犯众怒。

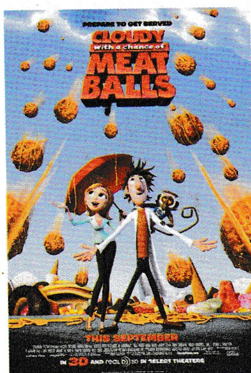


这部纪录片与其说是在怀恋昔日拳击台上的那头猛兽，不如对这个死性不改的恶汉个性的特写。我们看到了一个傲慢、自大、狂暴、有趣、孤独、脆弱等性格因素组合而来的立体形象。

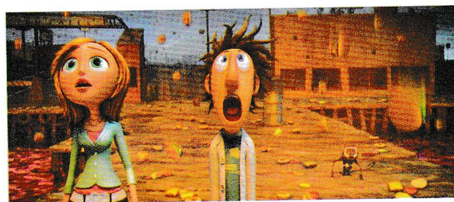
美食从天降

索尼的3D动画野望

影片原名：Cloudy with a Chance of Meatballs　上映时间：9月18日
导演：Phil Lord、Christopher Miller　配音：Bill Barrett、Anna Faris
总收入额：239,470,275美元　推荐度：★★★★



在这个星球上，卡通市场是由皮克斯、迪士尼和梦工厂三大巨头统治的。早在多年前，索尼就试图进军这一领域，《美食从天降》就是他们拿出的又一部作品。与三巨头作品注重全年龄段观众体验不同的是，《美食从天降》定位于给小孩子看的“喜羊羊”式动画，它的故事非常简单：天上掉馅饼这种“无概率事件”变成了现实，非洲人民总算不必为



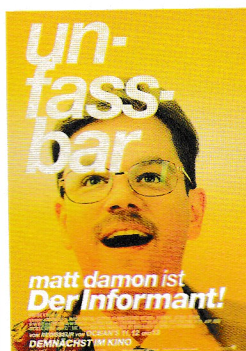
咕咕叫的肚子而发愁了。接下来的故事则是标准的日式动漫套路（尽管制片队伍中找不到日本人的名字）：灾难越来越大，BOSS越来越强，然后一个小强形态主角在不断爆发小宇宙的过程中，将世界从食物堆中解救出来。

作为家电业和游戏业的龙头，索尼自然不会在动画技术上输给三巨头中的任何一个，不过在故事架构上，这部作品与同期的重量级动画相比就要差了几个数量级，全片的故事甚至没有明确的主线，这使得超过三分之二的动作场面看上去都像是一场取悦小孩子的闹剧。从票房上看，观众还是给予了《美食从天降》不错的反响。之前索尼动画推出的两部《丛林大冒险》都没有拿到及格分数，而从《美食从天降》的跳跃式进步中，我们看到了希望，索尼的下一步作品又会带给我们怎样的惊喜呢？

告密者

扯淡的至高境界

影片原名：The Informant　上映时间：9月18日
导演：Steven Soderbergh　主演：Matt Damon Scott Bakula
总收入额：41,771,168美元　推荐度：★★★★



这部电影改编自2000年记者库尔特·埃辛沃尔德撰写的同名报告文学，反映大公司阻止策划全球定价赖氨酸的黑幕，但影片却选取了一个很诙谐，甚至可以说是有点无厘头的叙事角度——在威



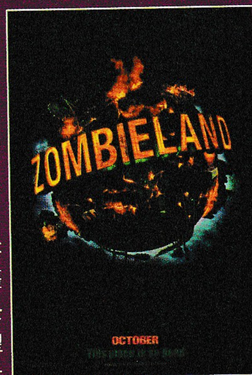
逼利诱下不得不给FBI充当线人的公司高级雇员Mark Whitacre（马特·达蒙饰演）。这个家伙与我们所熟悉的那些左右逢源、精于算计的商业间谍毫不沾边，他是一个外形猥琐，唠唠叨叨，说谎话说到有时让自己都相信的大叔，甚至让观众都看不明白他是真傻还是装傻。

为了演好这个角色，“杰森·伯恩”自毁形象，在短时间内增重30磅，表演极尽夸张搞笑之能事，可以说这是影片的最大看点。

僵尸乐园

小成本、大票房，娱人娱己的典范

影片原名：Zombieland　上映时间：10月2日
导演：Ruben Fleischer　主演：Woody Harrelson、Jesse Eisenberg
总收入额：102,295,690美元　推荐度：★★★★



自从乔治·罗梅罗开创了西方现代僵尸电影先河之后，其实这一题材一直都在高度的模式化之中，主角是一群从城市不同区域巧遇到一起的幸存者，目标是从僵尸丛林中杀出一条血路，恐怖、绝望和疯狂，是僵尸片所传达的三种情绪。如果导演想给电影加点“内涵”，无非是最后主角们发现僵尸爆发源于病毒爆发、生化武器袭击，或者是政府阴谋等等原因，总之将落脚点归结到人类的自我毁灭天性上去。

想在这种模式中另辟蹊径，拍出让人耳目一新的僵尸片，其实难度蛮大的。当肃杀、阴郁、恐怖等沉重话题被发挥到极致之时，搞笑、荒诞、恶趣便应运而生了，这就是以《僵尸肖恩》为代表的恐怖喜剧片，其实《僵尸肖恩》正是《僵尸乐园》的原型，不过导演Ruben Fleischer根本不打算探讨“肖恩”所折射出的关于小人物的无奈，其实导演根本不想让电影有什么狗屁主题，他甚至不打算用胶片去讲述一个完整的故事。抛开所谓的“内涵”，其实本片就是“肖恩”的威力加强版：僵尸不再是令人恐惧的不死生物，而是被戏谑和调侃的对象，比起“肖恩”，《僵尸乐园》“玩尸”玩得更加张扬、夸张，观众也看着过瘾，即便它就是一部喜剧＋僵尸＋无穷无尽血浆构成的恶俗影片。

令不少专业影评人大跌眼镜的是，《僵尸乐园》成为了僵尸题材电影历史上票房最成功的作品，超越了2000年重拍版的《活死人黎明》，这证明了今天的这个世界是多么需要娱乐精神，又是多么需要欢笑。搞娱乐还要循规蹈矩？见鬼去吧！

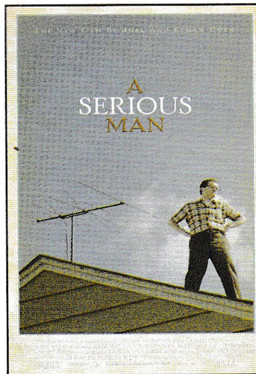


严肃男人

“生活态度”是一个需要严肃对待的命题吗?

影片原名: A Serious Man **上映时间:** 10月2日
导演: Joel Coen、Ethan Coen **主演:** Michael Stuhlbarg、Richard Kind
总收入额: 25,879,844美元 **推荐度:** ★★★★

从小我们每个人都被告知，凡是都要认真对待，认真执着的生活态度，是成就人生的保障。听上去不无道理，因为生活充满了不确定性，如同浩瀚的大海，你不知道巨浪和暴风雨何时到来，但你可以牢牢把握好手中的舵盘，让充满未知的生活海洋中，将不确定性因素控制到最低程度……《严肃男人》中的主角——犹太裔大学物理教授Larry Gopnik，就是这种“严肃生活态度”的典范：他严肃地对待工作，严肃地对待家人，严肃地对待邻里，严肃地对待自己的犹太信仰；换句话说，戈普尼克是个严肃的老师、严肃的丈夫、严肃的父亲、严肃的邻居、以及严肃地……Larry可以用满黑板的数学公式来验证生活的不确定性，他也坚信“严肃”可以消除这些不确定性所可能导致的负面影响，总之，在外人看来，Larry Gopnik的一切，都是那么有条不紊。





然而，他一夜之间惹上了无数的麻烦，学生、家长、妻子、女儿的暴走行为，让这个较真男人也进入了暴走边缘。Larry的人生信条第一次被动摇了：这个世界上到底什么才是确定的，生活究竟有无逻辑可言?在追寻答案的过程中，Larry闹出了无数的笑话，荒诞离奇的故事，也将玩家带入了“严肃”的思考中去。

死亡录像2

上次是动作冒险，这次是第一人称射击



影片原名: REC 2 **上映时间:** 10月2日
导演: Jaume Balaguero **主演:** Manuela Velasco、Jonathan Mellor
总收入额: 16,762,981美元 **推荐度:** ★★★

西班牙小成本僵尸影片《死亡录像》的成功，与别出心裁的纪实拍摄手法有着很大关系，全程用手持DV拍摄的，看起来像一段段youtube上的视频，音效和影像剪辑都是比较粗糙的。如果不看剧情的话，影片的四分之一部分逼真的会让观众相信这是反映消防队员生活的录像了。

第二部的故事紧接第一部的结尾，在消防队员全部被僵尸推倒之后，一群特警队员进入了公寓楼，这次他们头盔上的摄像头，以及手上火力强劲的自动步枪，使得影片更像是一部僵尸题材FPS游戏了。

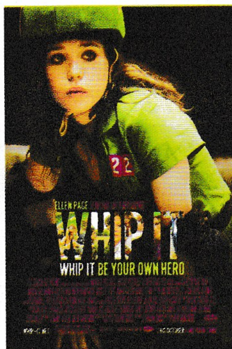
也许第一集的观众会对第二集中的诸多设计感到不满，但上述特色使得《死亡录像2》成为了“《求生之路》系列”爱好者必看的电影。

滑轮女孩

叛逆少女得逞记

影片原名: Whip It **上映时间:** 10月2日
导演: Drew Barrymore **主演:** Ellen Page
总收入额: 16,085,929美元 **推荐度:** ★★★

青春期是什么，是激情，是叛逆，是张扬……其实，青春的本质并不迷人，它是一张任由涂写的白纸，构成什么线条，加上什么色彩，全凭主人的喜好。作为父母，生怕涉世不深的孩子误入歧途，于是孩子们的生活变成了父母梦想的稿纸，殊不知孩子需要属于自己的世界，哪怕真的做错，那么只有一时的快乐，只要他们能够找到属于自己的天地，父母都应该感到欣慰。





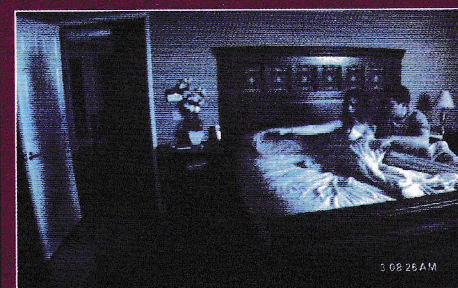
《滑轮女孩》将的就是一个正值叛逆期的少女逃出父母设计好的人生道路，投身滑轮运动的故事。应该说故事依然没有超越励志片的框架，但演员所释放出的那种对自由的向往和青春独特的狂野气息，让每一个观众为之心动不已。

鬼影实录

午夜凶铃的现场直播

影片原名: Paranormal Activity **上映时间:** 10月14日
导演: Oren Peli **主演:** Katie Featherston
总收入额: 192,735,402美元 **推荐度:** ★★★★

本片创作意念是来自Oren Peli的女友，也是本片监制之一。她与Oren Peli搬到南美洲一处地方居住，期间女友经常说听到有怪声，并忆述自己小时惹鬼经验。这件事启发了Oren Peli撰写一个惹鬼女友以及关于恐怖大屋的故事。影片中的男女主角可以说就是Oren Peli和女友的化身，他们用摄像机拍下了自己家骇人的异灵现象。



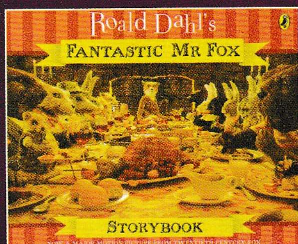


这部电影的制作费用只有1.1万美元，而摄影棚其实就是Oren Peli自己的小窝，在拍摄的时候甚至连剧本都没有，而所谓的“后期制作”，就是在一台个人电脑上编辑而成的（其实这台电脑也是电影的道具之一）。如此简陋的制作，使得这部影片根本无法进入影院，只能制作成DVD在地摊上销售。独具慧眼的斯皮尔伯格出手相助，才让这部制作费用几乎可以忽略不计的影片进入院线放映。

了不起的狐狸老爸

盗亦有道

影片原名：The Fantasitic Mr.Fox　上映时间：10月14日
导演：Lone Scherfig　配音：George Clooney、Meryl Streep
总收入额：41,059,069美元　推荐度：★★★★



改编自英国著名儿童文学家罗尔德·达尔的同名作品的这部动画片，既没有采用时下流行的立体CGI，也没有采用迪士尼的传统手法展示出了出色的美感和艺术优势：片中动物的皮毛充满了真实的质感，纯手工制作的道具场景所传达出的浓浓暖意，能够唤醒观影者们的儿时激情。

故事的主角是一只狐狸，这种动物被认为是狡猾、贪婪的象征，偷窃和逃跑是它们的拿手好戏。这只名叫福克斯（对，就是Fox）的狐狸已经年满七岁，接近自己生命的终点。他有着体面的工作——报社专栏作家，并且还有这美满的家庭——妻子贤惠，儿子聪明，获得这样一个"正常生活"的代价，就是让狐狸先生在很多年前就被迫放弃了自己的天性，去干自己不愿意、不擅长，并且也是做不好的事情。

然而这一次，为了生存，为了反抗三个可恶的人类农场主，狐狸先生决定恢复自己的本性——偷。什么，你说偷窃是不道德的，抱歉，哥是狐狸，即便是干偷鸡摸狗的勾当，也是光明正大的，因为那是为了养育咱们的伴侣和孩子，为的是整个族群的生存，这对于狐狸们而言就是"大善"，至于对这种行为"不道德"、"犯罪"等等定性，这些都是贪婪而可恶的人类强加给咱们的！

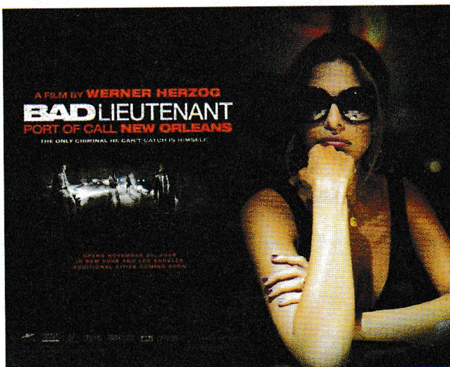
这部主题为争取个人自由的动画片其实并没有任何的说教成分，它讲的就是一个"狐狸整人"的故事。开怀大笑之后，不妨思考这样一个问题：是希望继续当钢筋混领土丛林中靠YY度日的可怜虫，还是向狐狸老爸那样，去野地上狠狠撒一把野？



坏中尉

恭迎昔日影帝归位

影片原名：Bad Lieutenant：Part of Call New Orleans
上映时间：10月20日　导演：Werner Herzog
主演：Nicolas Cage、Eva Mendes　总收入额：6,011,839美元
推荐度：★★★★





很多观众认为《夺命双雄》是体现Nicolas Cage戏路之宽的最好作品：影片的前半部分唱黑脸，后半部分唱白脸，即便没有长达5分钟对高科技变脸术的渲染，玩家也会认可同一副皮囊下其实装的是两个对立的灵魂。不过，如今的Cage已经沦为了烂片之王——并不是因为他的演技退步，而是他接片毫不选择剧本。无论多么伟大的演员，其实他们都有着自己的角色定位，比如最适合Cage的角色，就是具有怪癖和邪气，且略带一些神经质的角色。

看到这个带"坏"字的片名，再看到Cage的大名，你就知道这部翻拍电影想雷都不可能了，它是昔日影帝在"自甘堕落"过程中突然而来的一次邪恶且极具魅力的华丽转身，玩家将欣赏到久违了的黑暗与幽默并存的超凡演技。

就是这样

它不是天王的句号

影片原名：THAT IS IT　上映时间：10月28日
导演：Kenny Ortega　主演：Michael Jackson
总收入额：260,837,203美元　推荐度：★★★★★



10月28日，天王Michael Jackson"显灵"全球各大影院，唱响了谢幕表演"This Is It"。原定于7月举办的同名演唱会的投资为2400万美元，而为了让天王与这场取消的演唱会一道"复活"，索尼公司投入了超过7400万美元，其中的6000万美元用于从AEG现场娱乐公司和杰克逊遗产托管公司那里购买"This Is It"的彩排视频。

这部纪录片看似简单，就像片头说的那样，只是作为工作记录而拍摄的。关于天王的舞步、歌曲，关于天王对演出效果精益求精的追求，这些都是预料之中且不需要再多重复的画面了。从这些原生态画面中，我们从天王的身上看到了岁月不饶人，但他的心依然狂野，虽然身体有些跟不上，而我们可以看得出他对音乐的虔诚和投入，让我们相信了歌王的精神是永不死的。全情工作之余，可以听到天王对热情的歌迷和工作人员说道"I love you"、"This is all for love"、"God bless you"，简单而温暖的问候，荧幕上的Michael像许久不见的旧友，他所散发出的温暖，让全球数以亿计永远失去偶像的歌迷不再感到悲伤。

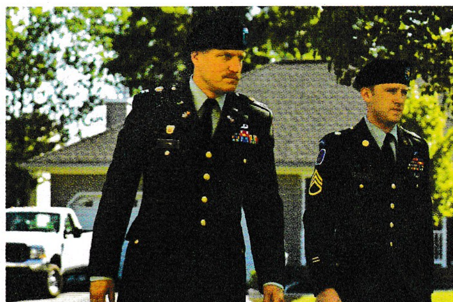
有人认为，看完这部纪录片，天王的歌迷们才相信一个传奇真的落幕了，也有人认为，"This is It"不是句号，如果手中有那张7月13日伦敦演唱会的票，他们断然不会退掉它，而是将"This Is It"当做是一部永远不会开始，同时也是永远不会落幕的盛宴，永远期待天王再临人间。



信使

叙事失衡，但主题表达依然犀利的神片

影片原名： The Messenger **上映时间：** 11月13日
导演： Oren Moverman **主演：** Ben Foster、Woody Harrelson
总收入额： 1,205,960美元 **推荐度：** ★★★



二战初期，美军是通过邮差来寄送阵亡通知书的，后来政府发现这种方式漠视人性和关怀，于是该有一名随军牧师和一名军官来执行这一任务。于是便有了《拯救大兵瑞恩》中的这一幕：正在沐浴午后阳光的农场中，老瑞恩太太正在收拾餐具，远处缓缓驶来的一辆黑色汽车引发了老人家的注意力，不详的预感涌上心头。于是瑞恩太太走出房门，看到挺稳后的汽车中走出一位身着黑衣的牧师，和一位中年军官，无需任何的解释，老太太已经瘫倒在地……此时她惟一不清楚的事实，就是装在公文包中的阵亡通知书实际上是三份！

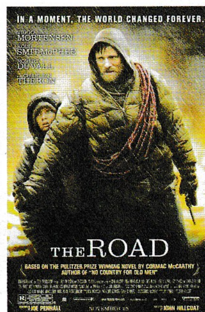
在萨达姆政权被推翻，伊拉克已经"被民主"的情况下，美国编剧也将伊拉克战争作为了反战影片的热门题材。这部《信使》所选择的叙事角度非常奇特，片中的两位主角是负责给阵亡士兵家庭报丧的"信使"，通过他们的视角，我们看到了老迈的父母失去了爱子，热恋中的女孩失去了男友，还没出生的孩子失去了父亲，襁褓中的婴儿失去了母亲……在噩耗的打击下，不同人表现出了不同的反应：愤怒、失望、难以置信、痛哭失声，还有失控等等。通过阵亡信使的角度，我们还看到了不为战争受害者家庭所知的"任务执行条令"，比如"尽快离开现场"、"不要和阵亡者亲属有任何的肢体接触"，哪怕是一个表达慰问之情的握手和拥抱都不可以有，这便是"人文关怀"。

那些失去亲人的家庭在获知晴天霹雳之后的表现，让我们感受到了极大的视觉冲击力（真不知道导演 Oren Moberman 从哪里找到了这些群众演员）。考虑到剧透的原因，电影的故事主线就略过不谈了，不过可以提前告诉想看这部电影的观众，其实这部分内容完全可以跳过，因为这部电影的叙事还存在不少硬伤，权且当一部反映战争对士兵家庭伤害的纪录片来看吧。

末日危途

那些没有上船的人……

影片原名： The Road **上映时间：** 11月25日
导演： John Hillcoat **主演：** Viggo Mortensen、Kodi Mcphee
总收入额： 23,935,463美元 **推荐度：** ★★★★★



世界末日那天，达官贵人、油王铁腕、优良物种齐齐登上了诺亚方舟。大船载着惊魂未定的他们驶向安全地带。从此，幸运的人们用勤劳和智慧，开始书写新一季的《创世纪》……这就是《2012》所展示的所谓"希望"，至于剩下来的那些无关紧要的P民们，抱歉，反正滔天巨浪一到，你们便痛快的"西奈"了。不过，倘若末日对于P民而言不是瞬间，而是一个缓慢的过程呢？《末日危途》便将摄影镜头对准了"草芥"中的一对父子。

灾难浩劫后，世界天寒地冻，地震不断，树木凋残。属于"万物灵长"的道德和良知，被饥饿感驱散得一干二净，这时已经没有"人类"，只有一群疯狂寻找食物的双足野兽和"人相食"的惨状。《2012》中充斥着一群衣着光鲜，忧国忧民的精英人物，它所描述的是天堂。而这部影片中是一部属于"窝囊废"的《2012》续集，它所描绘的，正是那些被抛弃在地狱中的人。同样是活着，但《末日危途》中没有希望，只有无边的绝望，但这种充满绝望的末日幻境，会支撑你看完全整部影片。



弱点

看上去不像是真人真事的真人真事

影片原名： The Blind Side **上映时间：** 11月20日
导演： John Lee Hancock **主演：** Broderick Johnson
总收入额： 298,510,443美元 **推荐度：** ★★★



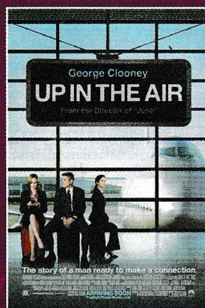
《弱点》是2009年拍摄并反映2009年美国国家橄榄球联盟选秀状元迈克尔·奥赫的成功经历的一部励志影片，也是一部表现拯救和关怀的影片。故事叙述一个黑孩子被白人女中产阶级主角收养，被一步一步成长为橄榄球运动员的经历。有人说它脱离现实社会背景，人物心理过渡生硬，完全就是一部炮制主旨后加上煽情元素的商业电影，有人更是说它宣扬了"白人至上论"。不过我可以保证，观影完毕后你可以被影片浓浓的家庭关爱氛围暖上很长时间。

在云端

高处不胜寒

影片原名： Up in the Air **上映时间：** 12月4日
导演： Jason Reitman **主演：** George Clooney、Anna Kendrick
总收入额： 520,151,749美元 **推荐度：** ★★★★

金融海啸带来了大幅度失业，于是乔治·克鲁尼饰演的这位名叫 Ryan 的裁员专家成为了最忙的人，他成天飞来飞去，帮助那些遭遇危机的公司赶快将那些不想要的人赶跑，他几乎可以用来解雇除了美国总统以外生活在地球上的所有人，却没有人可以指着他的鼻子告诉他："你被解雇了。"相信我，你绝对不愿意这个家伙坐在你的对面。Ryan 整日出入高档酒店和豪华写字楼，每天有超过一半的时间是在飞机上度过，他已经完成了1000万英里的飞行目标，全球打破这一记录的人比登上月球的人还要少。这种生活方式，只能让我们仰视。看到这里，你大概读懂了片名 Up in the Air 的含义了吧。



至于失业者的痛苦，无固定收入所带来的巨大压力，乃至其中少数人所选择的轻生，这些都不是 Ryan 所关心的事情，他甚至还总结出了一套让这个"滚蛋"过程变得更加高效的手法。在经济危机之下，他所在的裁员公司也无法独善其身，它们想出了"先进"的运营手法：其实根本没有必要支付巨额差旅费，让 Ryan 这样的家伙游走于世界各地，只要一个视频电话系统就可以满足这一要求。于是裁员过程就简化为了下面一个场面：5寸液晶屏那头的黄毛丫头背诵一套劝说你赶快滚蛋的台词，然后接下来屏幕一黑……

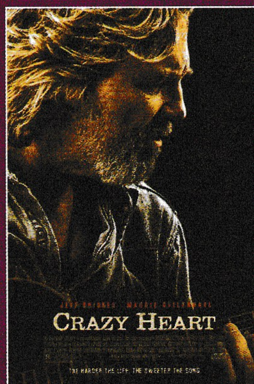
上述就是《在云端》为你交代的影片和主角背景，Ryan 高高在上的"云端"生活是那样让我们所向往，但随着接下来故事的发展，Ryan 逐渐意识到了自己被困在了机舱，他的拉杆箱，就是他生活的全部。Ryan 是否能读懂生活的真谛，将自己从光鲜下的无边寂寞中解救出来？

狂野的心

“急流勇退”的美国版成语故事

影片原名： Crazy Heart　**上映时间：** 12月6日
导演： Scott Cooper　**主演：** Jeff Bridges、Maggie Gyllenhaal
总收入额： 44,223,543美元　**推荐度：** ★★★★

Jeff Bridges的奥斯卡影帝来得太迟了：自从上世纪70年代的《最后一场电影》开始，他曾经五次提名影帝，但每次都失望而归，他经历过大红大紫，也经历过年老之后的无人问津。从这个意义上来说，这部改编自托马斯·科布同名小说的电影，其实是



Jeff本人的真实写照。影片中，Bridge饰演一个艺名为Bad Blake的过气乡村乐明星，他曾经拥有过无数的歌迷，创造过辉煌的乐坛神话，但现在，青年人根本不认识这个邋遢的老头子，那些曾经由他一手点拨过的明星，将他视为一个乞丐，只愿意丢几个小钱儿，喊他为自己的演唱会暖场。沉迷于过去辉煌而不能自拔的Bad Blake在无法



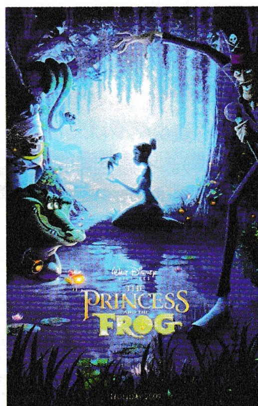
改变命运的情况下选择了用酒精来麻醉自己，此时，一个女人走进了他的生活。接下来的剧情发展，其实并没有按照好莱坞爱情励志片的套路发展，但观众们可以通过Bad Blake的自我救赎之路，获得比单纯的大团圆结局更有意义的人生启迪。

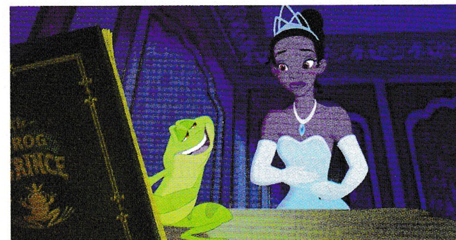
公主和青蛙

即便恶搞，也是充满迪士尼味的恶搞

影片原名： The Princess and the Frog　**上映时间：** 12月11日
导演： Ron Clements、John Musker　**配音：** Anika Noni Rose、
总收入额： 266,475,899美元　**推荐度：** ★★★★

在CGI动画时代，迪士尼依然维持着几十年来的一贯风格，看来他们收购擅长现代风格的皮克斯的目的，就是为了能够让自己依然在传统中坚持下去。《公主与青蛙》保持着迪士尼的童话幻想气质：还是继承迪士尼惯有的歌曲插播，用欢乐的气氛来营造美好的幻想和故事；还是没有一个可恶的坏人，即使有极少数角色不够和谐，也没有达到让你咬牙切齿的地步；主人公还是那么幸福，尽管途中会经历很多风雨，到最后，还是要唱那一句，“阳光总在风雨后”，他们又幸福地生活在一起了。



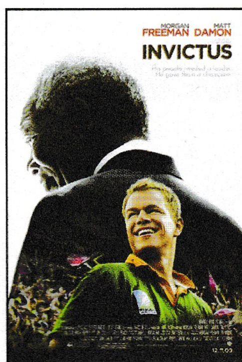


小孩钱最好赚，而且一赚至少是一家子三个，其实《公主和青蛙》不仅仅是献给孩子们的童话，而且还是献给“怀旧党”的一份大礼，可以让成人追忆到不少久违了的感动。迪士尼依然对传统进行的部分颠覆，其实透过海报上的这位黑人公主，我们就已经读到了这一制作倾向。

不可征服

获得一个冠军和复兴一个民族，其实是一码事

影片原名： Invictus　**上映时间：** 12月11日
导演： Clint Eastwood　**主演：** Morgan Freeman、Matt Damon
总收入额： 15,479,834美元　**推荐度：** ★★★★



“请说出06年世界杯决赛阶段全部场次比赛的比分。”这个问题，其实难不倒中国体育迷，那么我们就再换一个听上去用一句话就可以回答的题目吧——“请说出1995年南非橄榄球世界杯的冠军队伍名称。”恐怕球迷们不但是第一时间答不上来，而且还属于“百度一下，你还是不知道”的超级难题。

正是因为这个原因，所以这部影片讲述的故事可能让你提不上兴趣，它告诉你南非绿羚队是如何一步步登上冠军领奖台，其过程就是一群运动员的奋力拼搏，以及一位主要领导的“亲自过问”，当然主要原因还是这位领导的“亲自过问”。这份中国观众耳熟能详的“胜利报告”，只有对应它所处的时代背景，才具有意义。

1995年的南非刚刚废除了种族隔离制度，这并不是幸福生活的开始，白人政府留下了经济濒临崩溃、治安恶化的烂摊子。即便是种族隔离制度的打破，也没有带来任何的正面效果，族群撕裂反而变得日益严重。即便是对于即将举行的橄榄球赛事，大多数的南非人对此也漠不关心，因为长期以来橄榄球被认为是白人的专属运动。这项运动在南非的地位，就和咱们的中国足球差不多。时任南非总统的曼德拉意识到想让这个国家迅速恢复元气，就必须在短时间内凝聚民心士气，不单单是黑人同胞的心，更是唤醒掌握大量政治、文教、经济资源的白人们对祖国的认同感——别忘了，正是这些家伙关了这位新总统三十年的大牢。

大型体育赛事上的优越表现，是此时提升民气人心的强心剂。而在短时间内打造一支白人与黑人球员组成的橄榄球队伍，化解这支队伍中的种族矛盾，并将他们捏合成为一个为了胜利一往无前的团队，这成为了曼德拉总统展现其个人魅力和卓越政治才能的大手笔。

这部影片区别于采用“崭露头角——职业生涯——遭遇低谷——低潮顿悟——登上巅峰”模式的体育励志片，严格意义上来说，是一部以曼德拉为中心人物的政治传记片。通过一支橄榄球队，演绎了一个新生国家的崛起之路。



阿凡达

视觉震撼之下的内涵

影片原名： Avatar **上映时间：** 12月16日
导演： Lone Scherfig **主演：** Finola Dwyer、Amanda Posey
总收入额： 2,728,483,199美元 **推荐度：** ★★★★★



我敢肯定的是，“阿凡提”对于读者而言，应该是这篇文章介绍的50部电影中最熟悉的一部作品，相信很多人都已经达到了五周目的程度。《与狼共舞》的剧本框架与5亿美元打造的超豪华立体视觉震撼，再加上詹姆斯·卡梅隆的威名，只要你是地球人，就无法抵挡这部电影的魅力。

国内“砖家”们经常指责好莱坞电影就是“场面火爆、内容空洞、形式媚俗”的代名词，这次的《阿凡达》却被广大中国观众发掘出了很多就连卡梅隆本人也不曾想到过的“内涵”。首先这是一场拆迁户与强拆队伍的战争：RDA想给潘朵拉星修建道路，给“野蛮”的纳威人建造学校、教堂和医院，企图将他们同化，好安安稳稳地将这颗星球上的超导矿体运回地球。在发现这帮蓝猴子相当死硬，不管你给多少的拆迁费，依然准备“钉子户”下去之后，拆迁办领导带着退役士兵组成的强拆部队，开着压路机系列重装备，意图将这伙不为大局着想，严重妨碍经济建设的刁民统统推平，怎料到自己先前派出去的一个卧底反水，结果自己被逆推。

另外，“阿凡提”还是一部关于网瘾综合症的纪录片，Jake被人们认为是一个废物，不过在一款名为World of Avatar的热门网络游戏中，他却可以成为一呼百应、万人瞩目的偶像级人物，他一步步升级、转职，玩得不亦乐乎，但防沉迷系统总是在杀得最High的时候让游戏断线，这让Jake同学严重不爽，即便到了可以正常玩游戏的时候，还要聆听一位陶姓“叫兽”的



教诲——对，就是影片中的那位上校。

意识到现实世界对于自己而言已经不再具备留念的价值，而自己在Avatar中的美妙生活也受到诸多限制之后，Jake干脆转到了一个私服上去，还忽悠了一大帮“不明真相”的玩伴叛逃。国服GM和“陶叫兽”感到压力很大，他们以强力道具和大笔金币作为报酬，纠集了一大批“合法用户”前去剿灭私服中的那群可恶的叛逆者。在关键时刻，Jake不但启动了外挂，而且还使用了私服修改器这一大杀器，将入侵者揍得满地找牙。

Avatar告诉了我们这样一个悲惨的事实，潘多拉星是一个虚拟世界，而且赖在里面不走的那群蓝猴子，全都是一群重度网瘾患者，对付他们，其实靠机甲啊飞艇啊空母啊什么的都无效，最有效的武器应该是“叫兽”的电击疗法，他们真的很可怜，他们真的很需要电击一下！

大侦探福尔摩斯

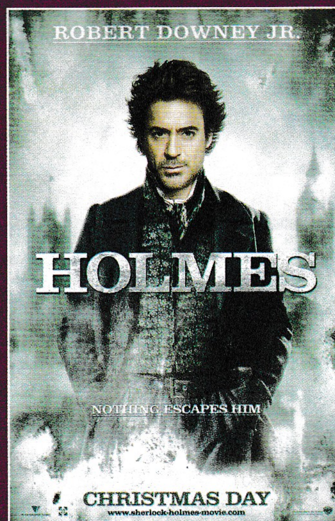
伦敦还是那个伦敦，福尔摩斯不是那个福尔摩斯

影片原名： Sherlock Holmes **上映时间：** 12月24日
导演： Guy Ritchie **主演：** Robert Downet、Jude Law
总收入额： 515,645,514美元 **推荐度：** ★★★



福尔摩斯这一通俗文化打造出的神探形象对于中国观众而言并不陌生，早在几十年前就有《福尔摩斯探案集》的中文译本了。这位神探在我们心目中的形象应该是这样的：长期生活在阴暗之中，导致他有些消瘦，面色灰白，他有有服用微量毒品的习惯，并且烟抽得十分厉害，一双锐利的眼睛射出可以穿透一切的光芒，任何蛛丝马迹都难以逃过他的注意力。

而这部好莱坞电影，则彻底颠覆了读者们对“福尔摩斯”相



关形象的认知，其实看到他的扮演者Robert Downet，就知道神探此次的形象一定是美国味十足（其实不但只有痞气，神探还耍上了中国功夫）。英伦绅士气息则由Jude Law饰演的华生包办了。不仅如此，以往出入雾都街头、最多介入近郊乡野的狭小视角，现在被一桩融合了恐怖主义与超级阴谋的滔天罪案所代替了。从市场反馈来看，观众对编导的颠覆还是感到非常满意，甚至福尔摩斯和华生“基情十足”的暧昧关系，也成为观众津津乐道的话题。

爱很复杂

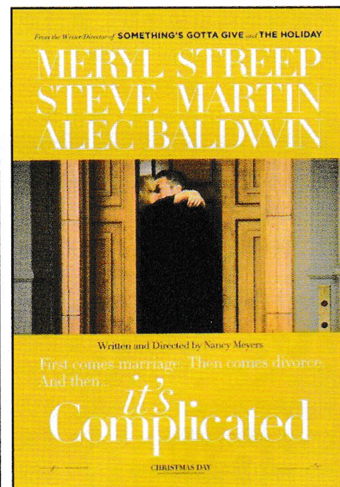
爱其实并不复杂

影片原名： It's Complicated **上映时间：** 12月25日
导演： Nancy Meyers **主演：** Meryl Streep、Alec Baldwin
总收入额： 214,886,36美元 **推荐度：** ★★

爱情电影中男女主角即便采用老少配的模式，其结果也一定是“老夫少妻”的组合，从这个意义上来说，你可以将《爱很复杂》当做是一部女权主义电影，因为它的导演Nancy Meyers颠覆了上述的模式：主角是一个50岁的离异妇女，她不但还有追求者，而且还是“一下两个”，其中之一居然是她的前夫，更让人吃惊得合不拢嘴的是，主角居然相信这个吃回头草的臭不要脸男人就是自己的真爱，并且与之纠缠不清。现在，你要知道《爱很复杂》中的爱究竟有多么复杂了吧。

如果你将这部电影当做是一部恋爱的反面教材，那么它还是有很多可取之处：爱其实并不复杂，它是无私的付出。它所谓的复杂，复杂到让很多深陷其中的男男女女智商为零的原因，是因为我们总是因为去美化爱情，去误解爱情，不肯面对这个真相罢了。







二次元另类兵器谱

兵器！何谓兵器？用最通俗的方式来介绍，不属于人体，却又可以起到击退敌人、自我防御用途的物理存在，即为兵器。兵器是很微妙的东东，它增强了使用者的实力，擅使兵器者甚至可以将其发挥到极致，做到人兵合一，兵器俨然成为了人体的延伸。而随着当事人的战斗力越来越强悍，名声越来越响亮，兵器又会摇身一变成为他的注册商标。

兵器可以笼统地区分为这么两种：1. 天赋异禀型，即兵器本身很好很强大，神奇拉风得不得了，就算是落到菜鸟手里都能起到克敌制胜之功效；2. 平凡无奇型，此种兵器端的是毫无特色甚至随处可见，放到淘宝网上去卖都不一定有人丢进购物车，能否发挥作用全看使用者与使用方式。

纵观辽阔的动漫世界，形形色色的兵器可谓是琳琅满目。立足于二次元这样一个天马行空的平台，视野若仍旧局限于最泛滥的刀剑与枪炮，岂不狭隘之至？于是我们特别为大家整理了另类又彪悍的兵器如下，希望能让大家充分认识到“想象力才是生产力”的终极真理。

文 两色风景 编 九兵卫 美编 NINA

兵器 钓竿

用者 在最新连载剧情中突然暴走成一个青年人头发更长到能当拖把用的小杰

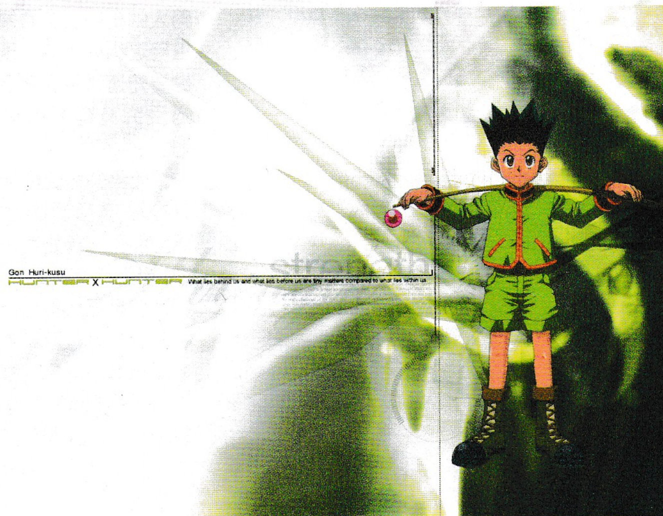
来源 一部断断续续完结无期却在最近诡异地持续连载了好几个月的《全职猎人》

赏析 钓竿，多么平凡的一样东西。放眼当今社会，精于使用此样兵器的多为行将就木的老年人，或者未老先衰的中年人。钓竿仅仅是钓具的一部分，必须和鱼饵、浮标、水桶等拍档组成团队、联合使用，方能发挥出应有的魅力。至于单飞的话一般是没有好果子吃的。当然使用钓竿的人群也并不是清一色的中老年人，因为现实中有不少年轻貌美的少女十分精于使用心灵的钓竿，以美貌或身材为饵食，为自己钓取心仪的金龟婿。

综上所述，钓竿在许多情况下都是作为休闲或者狩猎用具来使用的，用者的目的一般也都是打发时间或者为晚餐加菜什么的。要说钓竿能作为武器还真是蛮难想象的，因为顶多就是用来对付可怜的鱼类吧。虽然当鱼线上的利钩不慎勾住无辜人的嘴唇时，也的确可以见血，但是真正能够做到把钓竿当成武器运用的，还是只有热血小猎人小杰同学。小杰是一个有着淳朴憨厚气质的乡下孩子，他刚登场的时候就是扛着一柄钓竿在一条河边钓巨型怪鱼，并且居然还钓成功了。该鱼的形象比较丑陋，体积比较标悚，小杰的得手不仅是一种实力的证明，也侧面反映了他所使用的钓竿质量之好。够韧性，够张力。

第一个对小杰使用钓竿表示出兴趣的人是奇牙。那时候小杰轻轻挥舞钓竿就将不远处的一件失物手到拿来，动作轻盈优美，随性从容，无怪乎会博得奇牙“好有型唷”的称赞。小杰与奇牙今后的万年配对生涯也正是从那一刻开始拉开帷幕。因此可以说小杰当时的那一钓属于一箭双雕，跟失物一起被钓上来的，还有奇牙一颗寂寞的芳心。当然那个时候，钓竿所展示的是一种隔空取物的便利性和灵活性，以及作为手臂之延伸，缩短距离、增大攻击范围的一种变化。

以钓竿攻击他人，是小杰在猎人测验的时候初次展示的技巧。他的钓竿貌不惊人，但是前端位置的浮标却沉重有力，使劲儿甩出去的时候可以造成一定的伤害。当变态魔术师西索同志企图趁着茫茫大雾对几个单身男子做出一些无可挽回的事情时，是小杰远远地抛来了一个绣球不，鱼线，用前端的浮标狠狠地击中了西索的俏脸，令他例不虚发的攻击因此缓上了一缓。虽然之后小杰并没有进一步的



动作，但是西索却从此对他大感兴趣，始终关注着小杰的成长。所以说当时小杰的钓竿除了帮同伴转危为安之外，又一次为他钓来了一个宿命的男人，这是多么耽美的一支钓竿啊！

小杰对钓竿最富开拓性与技巧性的运用，是在猎人考试的“夺取号码”阶段。愚考着无法完全靠实力从西索处夺走号码牌的小杰，想到了运用他那伸缩自如的钓竿来远距离探囊取物然后逃之夭夭，对，就像许多艺高人胆大的小偷那样。但是要想实现那出奇制胜的效果，前提是要能准确控制速度、掌握长度，否则很容易出现敌人抓住鱼线反而将钓鱼者拉过去这种偷鸡不成蚀把米的境况。为此小杰展开了特训。利用水里的游鱼和天上的飞鸟一次又一次地摸索着下手的时机与分寸小杰的成功与大自然的帮助是分不开的。这件事侧面告诉了我们环保的重要性。

后来小杰真的靠钓竿从西索那里A到号码牌了。也就是从那时候开始，钓竿完成了它作为道具和兵器的使命，像是那些丈夫在外面有了小三儿以后的正室一样，退出了历史的舞台。那以后小杰开始修行名为“念”的远比甩钓竿更有魅力也更强大的技能，从此他的钓竿就永远迷失在了历史的黑暗角落，就像富坚的良心一样下落不明。

总结 富坚通过钓竿为我们讲述了“愿者上钩”的终极真理。

兵器 弹弓

用者 全身上下最醒目的长处就是那根鼻子的草帽海贼团头号狙击手乌索普

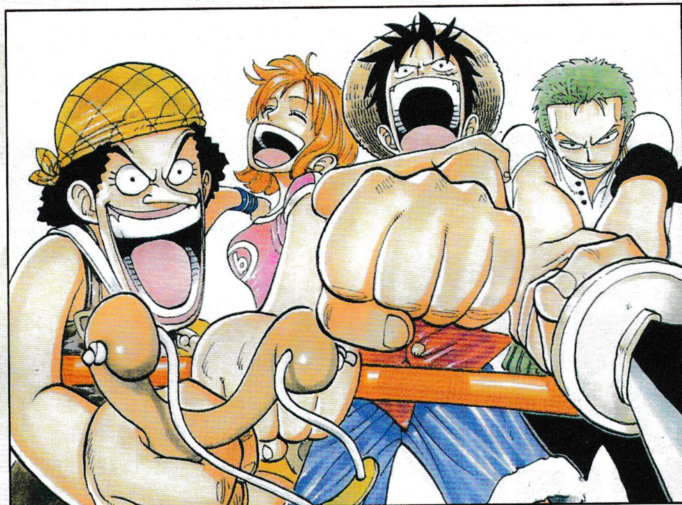
来源 初版印刷量几乎等同于某些漫画家毕生作品销量的恐怖神作《海贼王》

赏析 这个时代的小孩子大概已经不知道什么叫弹弓了。把时间的钟往前拨个几十年，弹弓可是小男孩的最爱。没事揣个一把在裤兜里满街晃悠，看到小鸟小狗什么的就拉满橡皮筋，将一颗石子儿“咻”地飞射出去，正中目标，登时便是快感一阵。除了欺负小动物之外，弹弓这物事用于调戏小朋友和破坏公物也是一绝，比如瞄准在你考卷上打了零蛋的王老师家的窗户一弹，“哐当！”喔喔，这真是男孩子的浪漫。

弹弓的构造十分简单。它的主体是一根Y字型或者说丫字型的木棍儿，比较容易取得，形状好一点儿的树枝都可以一掰速成。然后就是弹弓的关键性元素——皮筋儿！必须将紧绷有力的皮筋儿牢牢捆绑在枝桠的两端，才能够为即将到来的发射提供炮塔。太细不行，无法发射比较大和比较沉重的东西；太粗也不行，因为可能连拉满它的力气都没有。一柄好的弹弓绝对不像某些人想的那样唾手可得。须知在面对敌人的时候，准备使用弹弓却“啪”的一声把枝桠或者皮筋儿给弄断了，是何其扫兴的事情！

乌索普所使用的弹弓乍看之下朴实无华，就好像他这个人一样没有高调的可能，并且在危机四伏的海贼世界里，一把弹弓怎么看都难成气候。然而乌索普居然放言要成为第一流的海上狙击手？事实证明区区一把弹弓落在别人手里或许平凡无奇，但是乌索普所特有的射击天赋确实让它化腐朽为神奇。一直以来，人们对于弹弓总是怀着轻蔑而欠缺想象力的态度，同样是射击，弹弓一直不具有枪炮那样的地位。说到弹弓伤人，人们顶多也就是想到发射石子儿弹破谁的脑门儿。可是乌索普的发射材料却琳琅满目，有铁蒺藜，有钉子，有臭鸡蛋，有火药，有烟雾弹，有铅弹。他还一一为它们起了改头换面的拉风名字，什么“火药星”、“铅星”、“臭蛋星”、“烟星”等等。愣是将小小一把弹弓玩出了许多令人叫绝的花样儿！

弹弓作为兵器，与狙击手的素质是紧密相连的。这素质包括了百发百中的准星以及臂力。再强大的武器，打不中对手也是枉然，而乌索普经过自幼苦练已经基本练成“小鸟弹弓，例不虚发”的本事，就算不能一击致命也可以让对方吃痛恼火。而臂力，则是决定乌索普能够将手中的弹药发射到多远的距离，以及对敌人造成多严重的伤势的关键。所以别看乌索普瘦弱而弹弓小巧玲珑，能够将之使用自如已经是莫大的骄傲。



许多时候，乌索普以弹弓对付敌人时，总是带有很强烈的游戏色彩，就像是小时候，一个孩子用弹弓到处恶作剧一样。这也让乌索普的战斗惊险万状，格外曲折。要说乌索普最彪悍的一战莫过于跟路飞闹矛盾要离开草帽团时的决斗，他仅仅依靠着弹弓与智谋便将未来的海贼王打得满地找牙，虽然最后不出意料地输了，可是弹弓的可塑性也被他运用到了极致。再之后乌索普抛弃了弹弓，以鸟枪换炮的架势更新了一柄有扫帚大小的武器“兜”，样子不一样了，功能却跟弹弓无异，一样是要靠着强大的臂力与准星才能够攻击目标的。由于“兜”上面安装了来自空岛的好东西“贝”，厉害程度已经不是弹弓所能相比的了。

总结 强力蛋白弹走鱼尾纹，弹弹弹。（编：什么跟什么啊！）

兵器 刀叉碗碟

用者 真面目疑似一个穿着高跟鞋拿着皮鞭总体视效很哥特的恶魔执事塞巴斯查恩

来源 去年大红大紫之后今年决定推出第二部但已经基本等于同人的《黑执事》

赏析 古往今来，最厉害的兵器是什么？武林中一直莫有定论。风传了许多年的兵器谱排行也跟流行金曲榜一样变幻不停。昨天第一名还是杨家枪，今天就成了小李他妈的飞刀。就好像“最强”是一个暧昧的名词，标准从来模糊不清一样，是很难随便就界定一样兵器强悍与否的。所以才有一股声音认为最强的兵器是自己的拳头，所以才有人宣称七种武器之首是折凳。

当一个人在心态与体质上具备了足够的“强”时，兵器如何就成为一种锦上添花的附录而非决定性因素。高手折枝为剑，拈花为镖，都是一样的道理。视野所及之处，信手皆可取人性命。所以就不要奇怪为什么刀叉碗碟都能入选成为二次元另类兵器谱。这套兵器组每个人家里都肯定会有，如果没有，只

能说你住的地方根本不是家。

塞巴斯查恩身为执事，真实身份却是来自地狱的恶魔。为了把自己的主子当成沙朗牛排那样吃掉而伺候他的左右，等待果实成熟。并且在等待的过程中帮忙干掉那些跟自己抢食物的敌人，在外人看来，这就成了一种忠心护主的表现。由于塞巴斯酱艺高人胆大，并且再怎么说平常都是穿燕尾服戴白手套的优雅身份，一颦一笑一举一动都不能过分张扬，指望他像死神那样随身携带一把惟恐天下不乱的电锯无疑是不可能的。所以大部分时候，塞巴斯酱均靠着他那流畅利落的身手退敌。直到有一次，他的主人夏尔小朋友惨遭绑架，为了更有效率地将其救回，塞巴斯酱才顺手牵羊了一些武器在身——就是那些餐具。试想想那是个什么画面啊，一个准备去交换人质的执事居然带去了一堆刀叉碗碟，不知情的人还以为他是来送外卖的咧。结果塞巴斯酱一出手即让所有人从此不敢也没机会再思考餐具和凶器之间的区别。瞄准了一个又一个的敌人，塞巴斯酱用投飞镖精准度将一柄柄刀叉嵌入他们的肉体，又或是仿佛打水漂那样把手中的盘子高速回旋着飙出，被击中的人将会受到二度式重创，先被打得魂不守舍，然后被锋利的碎片割伤残酷的后果提醒着我们夫妻吵架时摔餐具是多么危险的一件事。

使用刀叉碗碟作为兵器十分契合塞巴斯酱的执事身份，执事，原本就是进得厅堂入得厨房、永远要和餐桌餐具打交道的人，锅碗瓢盆什么的于他简直就是身体的一部分，随手将它们操起不仅有着物尽其用的意义，还展现了劳动人民的智慧。当然，倘若使用者不是塞巴斯酱，那么或许这些锅碗瓢盆只会有叮呤当啷被打碎的浪费下场，而绝对不会上演宛如绝技、宛如艺术般的华美战斗。但看那时，塞巴斯酱轻盈转身，影姿翩跹，给人以美的享受，信手掷出的每一样物事，也让人无法当成凶器来看待，而仿佛是偶像巨星飞给歌迷们的吻。至于使用餐具来当兵器的另外一个好处，则像是某位名人曾经说过的，“就算警察来了也告不了你。”哦，真是让人怦然心动的犯罪方式呀。



总结 别以为豆包不能当干粮，别以为餐具不会引发杯具

兵器 太极符印

用者 造型宛如天使头上有光圈且香肩微露的普贤真人

来源 既颠覆又忠实既恶搞又热血既经典又巅峰的《封神演义》

赏析 由于《封神演义》是一部披着古典皮的未来科幻作品，所以书中的所有神仙都像外星人而所有的法宝都像是高科技结晶。弱质纤纤的普贤真人一看就不是个适合战斗的人，他所依靠的完全是自己的法宝。那名为“太极符印”的东东外观仿佛一颗保龄球，珠圆玉润周身漆黑，透露着一种高科技的质感，从表面能隐隐看见内部的精密构造，而它的外壳盘踞着大量宛如花纹的数据，正中央则以大字显示着现在是什么状态。



太极符印的真相其实是一部小型便携式电脑。除了可以快速完成许多的分析、计算之外，更有着操纵元素的奇异力量。举个例子来说，当普贤真人与太公望被困在十天君的奇阵之中时，普贤就用太极符印将覆盖他们的漫天冰雪一下子分解成了水的形态，然后又将水分解成了氢气与氧气，最后更在氧气的基础上制造出了三重水素，并引起了小规模的核融合，将对手炸成了粉末。这一系列兵来将挡的应对措施既从容又内涵，让我们深深地感受到了科学是多么有魅力的东西。崇尚和平又手无缚鸡之力如普贤真人者，的确就适合干这种脑力优先的事情。面对敌人的攻击时，头脑中不断变幻着各种化学上的方程式，而后调整电脑，祭出对策，真让人叹为观止。

除了操纵元素之外，太极符印也可以引起许多的物理现象。例如改变自己四周围的引力，让攻击在落到自己身上前便遭排斥。至于此法宝最惨烈的应用则莫过于“自爆”了。事实上最后普贤真人也的确试图与立场不同的闻仲太师同归于尽，只是最终未能如愿。一代妙人儿就此陨落，天下美男当同哭三声。

总结 电脑果然是理工科学生最强大的兵器

兵器 文珠

用者 脑子里除了女人之外什么也没有想生死关头都不忘性骚扰大业的横岛忠夫

来源 以迷你裙长腿拜金女为主角的一代热血驱魔喜剧少漫《GS美神极乐大作战》



赏析 人类区别于动物的显著标志就是他们拥有智慧，这智慧体现为想象力，当一个人敢想、敢做，他便能够成就奇迹。所以，人类发明了工具，从此脱离一味依赖身体蛮干的艰难处境，也许爪子和牙齿因此停止了进化，但却懂得了使用棍子和火把来对付野兽的爪子和牙齿。所以说，工具是想象力的产物。而作为人类战争工具的兵器呢，它自然也应该是想象力的结晶。不能认识到这一点的作品怎么能红呢！

于是我们庆幸地发现了椎名高志笔下的“文珠”，它的存在预示着想象力与杀伤力乃至生产力的高度结合。文珠是什么东东？从表面乍看，它只是一颗貌不惊人的莹润珠玉，剔透无暇一看就让人想要把它串起来当成首饰，作为兵器的用途想来想去只有拿来砸人，那就未免有些太暴殄天物。然而实际上“文珠”是类似日本传统超能力“言灵”的东西，它是“现象”所凝固而成的。每一颗文珠都可以根据使用者的想法而显示出一个关键字来，然后它便能够实现该字所应该带来的奇迹。举个例子，在文珠上以念力注入“烂”这个字，然后将文珠丢到本杂志上，本杂志的内容将会如期变得很烂很烂喔喔，这样一想大家是不是都认识到了事情的严重性？同样的道理，在文珠上注入“爆”、

"冻"、"坏"、"飞"等关键字，即可实现爆炸、冰封、故障、翱翔等等功能。妙不可言之余，也大大考验了使用者的语文水平，毕竟文珠所能承载的容量有限，如何在这么精简的篇幅下完稿，无疑是比拍电报更加考验人的事情。不过随着横岛大色魔的使用功力日深，文珠上逐渐可以容纳两个字，方便了他可以更加从容地使用能力。

在文珠尚且只能容纳一个字的时候，使用起来自是无法随心所欲，某些效果必须要通过好几枚文珠一起发力才能成就，例如"穿越时空"，四个字就必须用到四颗文珠，倘若要加上具体的日期，则就需要用到更多的文珠。而文珠的产生好比珍珠，需要经过酝酿，于是在生活中是个穷鬼的横岛就连战斗都不得不战出一副省吃俭用的小家子气真是何其悲摧。

文珠的另一个方便之处在于即使不是横岛本人也可以使用之。因为文珠一旦成型之后，外观就与一般珠子无异了，谁都可以取它在手，谁来使用也都一样。不过很多人能使用文珠却不是人人都能生产文珠，这就跟谁都吃过鸡蛋但只有母鸡才能生是一个道理。在学会使用文珠之前，横岛也经历了很漫长的修炼，比如到处吃女生的豆腐来累积思春期少年的"烦恼"作为能量，由此开发了"侧击碟"和"光荣之手"两大绝技，然后，才像升级了一样掌握了"文珠"，也让横岛从"姐姐，让我做你的狗吧"的猥琐男配角升级成了一个猥琐男主角。

总结 不知道以文珠之神奇能否对抗传说中的"敏感词"

兵器 匣兵器

用者 基本上这部作品里只要是战士就都会使用因为谁不会谁就将死得很惨

来源 从校园闹剧成功转型为一部满是帅哥腐女最爱的热血少漫《家庭教师 Reborn》



赏析 由于这部作品有一个转型期，所以前后风格难免有些不同，甚至设定上都存在些许矛盾。刚开始的时候，家教世界里的战士所使用的兵器都还比较正常。像是云雀学长使用的拐子啊，狱寺隼人没事就丢个不停的炸弹啊，山本武手中一会儿是球棒一会儿又是武士刀的那啥啊，里包恩手里那由变色龙变成的可以发射"死气弹"的手枪啊。不管性能如何，至少从外观上看都是比较普通的。但是，随着转型期的到来，战斗剧情越发增多，越发激烈，那些武器逐渐开始跟不上时代。尤其是当剧情发展到穿越时空的"十年后篇"之后，坚持使用旧型武器就成了"活得不耐烦"的代名词。随着寄托了意大利黑手党悠久历史和光荣传统的"彭哥列指环"开始崭露头角，"匣兵器"这个概念终于粉墨登场。

匣兵器，顾名思义是装在匣子里的兵器。恐怖组织经常装在箱子里害人的炸弹也是一种。但在家教这部作品里，匣兵器却跟传统的兵器概念很不相同，首先它是活的，是生物兵器，配合"大空"、"晴"、"雨"、"云"、"岚"、"雾"、"雷"这七种气象，而分别有着"大空狮子"、"晴袋鼠"、"雨海豚"、"云刺猬"、"岚貂"、"雾枭"、"电狐"等等品种，丰富得完全可以去开动物园。乍看之下所谓的匣兵器不过就是在每只动物的名字里加入一个跟气象有关的前缀而已，殊不知此举好比镀金，带给这些动物们的是鸟枪换炮的升级条件，比如说"晴"是一种治愈力量，于是"晴孔雀"就可以跟着自己闪闪发光的羽毛亮片来为伤者注入能量；又比如"云"是会随意分解增殖、虚无缥缈的，于是"云刺猬"就可以在极短时间内不断分裂，不断繁殖，越来越多，越来越不把计划生育放在眼里诸如此类。

但凡兵器必然具备辅助属性。因此甭管一众匣兵器是多么稀罕强大，真正能够发挥它们能力的还是只有各自的主人，因此不能将匣兵器视为单纯的梦幻珍兽，它们是使用者的宠物，更是生死与共、相辅相成的好拍档，一如所有擅长使用兵器的人与兵器之间的关系。由于每一只匣兵器都有着非常鲜明的气象属性，因此使用它们的前提是手上所戴着的"指环"的属性务必吻合，除了大空牌指环可以使用所有的匣兵器兽之外，其余的指环只有对号入座，方能放回出匣兵器兽百分之百的战力。所谓一个萝卜一个坑。

匣兵器兽平常的时候被收在巴掌大小的匣子里，便于携带，小巧可爱，实在是居家旅行杀人灭口的必备选择。而一旦遇到危险，主人只需要将火焰注入匣子即可将它开启，然后大家相互配合，联手抗敌。既不会占地方，也不需要特别的喂饲，闲暇的时候还可以放出它们来嬉戏解闷，真乃史上最绿色环保一物多用的兵器是也。这是生化工业的奇迹，也是兵器领域的革命。

总结 "我，是你的什么？""你是我的匣兵器啊。""原来我是匣兵器啊。""那样，我就可以把你捧在手心了。"

兵器 脚力增强鞋

用者 因为年少嗑药导致长不高只好装嫩在女朋友和岳父家中吃软饭的江户川柯南

来源 今年完结不了明年完结不了十年后都未必完结得了的逆天之作《名侦探柯南》

赏析 并不是一定得亲手操戈的才算兵器，有时候兵器就是起个触媒的作用，帮助使用者更好地发挥本事，然后间接地击倒敌方。这就方便了一些在体型和体力上没有优势的人。尤其是对小正太和小萝莉而言，枪啊刀啊根不能比他们的个头还高，在拿起来之前还得先去练习举重才能保证不会因为重心不稳而误伤到自己。又因为很少有小P孩需要正儿八经地干一些"制敌"之类的事情，反派们常常会因此而疏于防范。但是再怎么粗心大意的反派在看到一个小鬼手持凶器走过来的时候都会警惕三分，所以这又要求小孩子使用的兵器有着一定的隐蔽性和欺骗性，如此才能起到出其不意的作用。

说到柯南这厮的遭遇，放眼地球，不知道的也只剩下原著里的一群白内障了。有人说柯南最强力的武器在于他卓越的智慧、胆识与正义感，听起来真是拉风又抽象啊，其实根本不是这样啦！你试试当别人要把你一枪爆头的时候用智慧

去挡子弹。所以即使柯南是一个以脑力取胜的文将，关键时刻也还是要有杀手锏可以擒拿那些试图对自己不利或者逃跑的歹徒。幸好柯南家附近住着一位热爱正太与萝莉、经常把他们接回家然后彻夜不让回的怪博士阿笠，他义务帮柯南发明了不少好东西。这其中最有资格称为"兵器"的，自然就是脚力增强鞋了。

也许有人认为柯南的手表型麻醉针发射器也是一绝，话是不错啦，调调手表就能将一枚肉眼难见的细针发射出去的确很奇妙，但是考虑到这麻醉针基本是毛利小五郎专用（可怜的大叔，他迄今为止的中针数量大概已经足够把脑袋给扎成莲蓬头了吧，怪不得智商越发低下了），并且一枚手表居然只能发射一针，称之为兵器未免不够战力。而脚力增强鞋却是不同，它的外观平凡无奇，但只要对鞋上的旋钮稍加调校即可顾名思义地增强脚力，然后就可以把任何东西犹如发射炮弹一样用力地轰出，不管是单薄的易拉罐还是皮糙肉厚的轮胎，那一刻统统成为了柯南君雷霆万钧的足球。说到足球，阿笠博士还真的给柯南配备了能够自动充气膨胀的足球。平常软瘪瘪地收在腰带里，需要用的时候将其隆出，然后再由柯南施以最顺脚的一踢。

但并不是任何人穿上脚力增强鞋都能创造柯南式的奇迹的，比方说那些老是将球往自家球门或者别家门柱上踢的乌龙足球运动员，他们的臭脚有着熏翻一切高科技的魔力。柯南如果不是侦探的话大概会是一个出色的足球运动员，早在他还是工藤新一的时候就曾经飞起一脚将地球仪踢向逃逸的罪犯，准星绝佳，力道十足。而今柯南穿起脚力增强鞋，战力有过之而无不及，还记得他第一次穿起该鞋的时候因为尚未能控制强度，居然一球把一棵树给狠狠地轰倒这让我们有理由相信，给柯南一个立足点，他可以 踢飞地球。



总结 这大概是本文所列所有兵器中惟一用脚而不用手来使用的了

兵器 如意棒

用者 名字最为长盛不衰从古代红到现代从中国红遍世界的齐天大圣孙悟空（误）

来源 虽然已经完结了很久但基本上是动漫迷都知道并且至今仍在热卖的《龙珠》



赏析 刀枪棍棒，本就是兵器中最传统的种类。棍子作为兵器的一种，或许在形状上没有刀剑的锋锐，却胜在长度足够，且兼具硬度与韧性，攻击范围目远且大，当武者将手中棍子舞得密不透风时，即会原地形成一个圆阵，教外敌不敢欺近。而棍子在挑、抡、刺、砍等动作上的灵活性也绝非寻常短兵器所能比拟，使用得好的棍子无异于软鞭。另一方面，棍子还可以与枪头、斧头、刀剑等组合成长枪、戟、斩马刀等等新锐武器。本身的就地取材性也较为丰富，比如扫帚，去掉头部之后就是一根很顺手的棍子。而刀剑去掉了利刃部分之后还能用来对付敌人么？可以的，会把敌人笑得影响发挥。

传说中的金箍棒质量惊人，可大可小，大起来变成擎天柱，小起来化作绣花针，真乃古今中外第一梦幻神兵。《龙珠》的男主角孙悟空沿用了齐天大圣的名字，也便顺理成章地继承了一根神奇的棍子。只是它不会在体积上有所膨胀，只能在长度上伸缩自如，所以与悟空战斗的敌人自以为退到了安全范围，其实于悟空不过一声"棍子，变长"的距离。到底这如意棒能够长到什么地步呢，悟空曾经将它插在土里然后一直延长，一直延长一直长去了月球。这很能说明问题。

如意棒貌不惊人，乍看之下就是一根短短细细的红色棍子，但它除了伸长缩短的异能之外，本身也是坚硬如钢的。在世界第一杀手祭出他那削铁如泥的宝刀时，悟空举起如意棒迎刃而上，那把刀就很悲摧地上演了以卵击石。不过，虽然如意棒是这么好用的兵器，但由于《龙珠》很快地转入了"我要赤手空拳打倒你"这样的英雄模式，甚至每个人都可以随随便便用气功毁掉一座山，如意棒不得不退出了历史舞台。就好像孙悟空的筋斗云在所有战士都会飞之后沦为接送小孩上下学的交通工具一样。如意棒最后的归宿是成为了接通加林塔与神殿的支柱，一代神兵就此成为栋梁。

总结 在这个急功近利的社会里，如意棒还没有按摩棒的寿命长啊！

兵器 油纸伞

用者 穿着可爱样子可爱说话的口吻可爱却经常当众作出挖鼻孔等大叔行为的美少女神乐

来源 低级与感性并重下作共热血齐飞的可能性无穷的任性神作《银魂》



赏析 对于少女而言，伞的确是一种兵器，所用来对付的并不是色狼，而是无时不对她们的皮肤造成伤害的紫外线相较而言，下雨撑伞反而是不值一提了。按照前面说过的理论，任何平凡的物事到了高手手中也可以成为非凡的武器，哪怕是一条毛巾都能被抡得虎虎生风宛如长棍。伞就形象而言十分适合当武器，首先它可以仅凭一只手去掌握，长度也正好与刀剑相仿，造型上却又酷似棍棒，无论照头劈人还是以顶部突刺都能收到美妙的功效。而伞又因为其架构而具备变

形特质，一按按钮即可大开大合，被打开后呈圆形的伞不仅增大了攻击范围，还能够对敌人的视线造成遮蔽妨害，无论是出其不意地下手还是躲在伞后撤退都很方便。并且在伞面的一开一合中，还能带给人美的享受，就仿佛楚留香手中的那把扇子，优雅，风度，翩然。

油纸伞是神乐的兵器，但它的用途首先却还是作为“伞”而存在的。因为神乐的身份是宇宙三大战斗民族之一的“夜兔族”，该族名为夜兔却俨然夜猫，族人就像是吸血鬼那么畏惧阳光，所以他们需要时刻制造一片阴影来活动，所以他们的皮肤个个是惨白惨白的既要战斗又要避光，伞于是就成了最好的选择。又因为神乐总是身穿一件中国风的旗袍又留着俏丽可爱的包包头，这种情况下如果打一柄帆布的大黑伞，哇咧，那是多么不搭啊。使用紫色的油纸伞也是天经地义。

不过这把伞也不是一般的伞，而是经过加工改造、使之更符合“兵器”身份的伞。该伞的伞面乍看之下为油纸所制，其实质地轻盈坚固，当敌人机枪扫射过来的时候将伞打开，竟然能起到宛如防弹衣那样的盾牌效果，令人惊奇。既然子弹都可以挡下那么寻常的刀啊剑啊更是不在话下了。此伞的机关之二在于伞骨中暗藏枪管，可以从伞尖位置发射子弹，换句话说这把伞根本就是攻防一体啊！又能开枪又能格挡，实质重量肯定是不轻的，也真是只有神乐这样实力出众的夜兔族人，才能够将它操控至从心所欲。

至于以伞为兵器最炫的使用方式，莫过于将手中擎开的伞如飞来器一般用力抛掷出去，令其靠着高超的旋转速度以及锋利的边沿狠狠地剥削目标之皮肉，就仿佛血滴子那般好使。完了还能轻巧地回到自己手中，简直就跟一枚玩具似的。由于一般人不会想到区区小女孩手中的区区一把伞隐藏了如此多的奥妙，因此神乐的兵器往往能逮到灵活的机会立功。而在旁人看来，那不过是一个小女孩重复把玩、开关着一把伞而已。撑着心爱的伞，神乐就这样活泼而轻灵地走过一处处腥风血雨的战场环境。



总结 最美的不是下雨天，是与你一起劈过人的伞沿。

兵器 蔷薇鞭

用者 长得宛如一个年轻姑娘实际情况是一只冷静睿智的千年妖狐的藏马

来源 为富坚义博开创了一整个够资格随意拖稿的时代的名作《幽游白书》

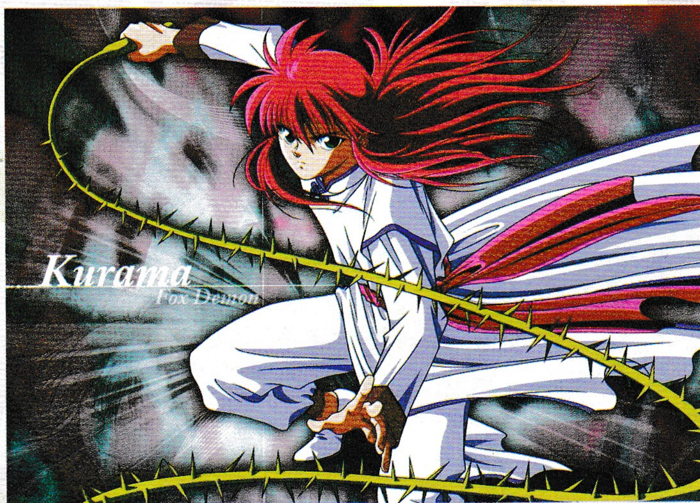
赏析 鞭子，形态修长，收放自如，触体留痕，挥舞生痛，可以远程抽打看不顺眼的敌人，当然算得上是一种兵器。鞭子总会让人联想起毒蛇，其刚柔并济、狠辣刁钻的特质也往往给人以危险的感觉，所以，一般鞭子都是由暴君、反派在使用。比方说奴隶主挥舞着皮鞭教训奴隶，一边打得他们喊爹叫娘，一边可以把抱头鼠窜的人以鞭子束缚住狠狠地拖曳回身边。倘若该鞭子当时捆绑住的地方是脖子，这么一勒一抽拉，对方搞不好就要上西天了。

这个时代，最经常使用鞭子的人有三种：1. 老师，当然他们的鞭子是经过加工改良的，形态不再软滑，而是刚正不阿，是为“教鞭”，基本上都是用来对付学生的；2. 农场主，特别是养了一大堆猪牛羊马的，皮鞭之于他们是必备的工作道具，朝着不规矩的牲口用力抽送，将它们驱赶往自己希望的方向，而在骑马的时候，这样的鞭子又会顺势转型为马鞭；3. 女王，女王到底是什么样的存在就不用多探讨了，只需要知道鞭子跟她们之间维系着一种名为“喔喔女王陛下！请再用力一点！”的特殊需求即可。

藏马是幽白里最为冷静成熟、温柔优雅的角色，比起实力，他的头脑更为令人佩服。但要出手的时候，他却也毫不含糊。藏马的特殊能力为“操纵植物”，他可以将任何平凡的植物化作武器，路边的杂草对他而言，比刀子还要锐利；随手洒出的大堆花瓣，也可以变成由片片薄刃所构成的杀阵。因此对藏马来说，整个大自然就是他的兵器库。不过术业有专攻，尽管藏马可以随意将植物武器化，但是他最经常使用的却仍旧是“鞭子”——当他从耳后取出一支蔷薇花，而将花瓣尽数抖落时，花茎就会突然延长成一条长满尖刺的荆棘鞭，即使只是看也让人觉得好痛喔！这一武器很好地对应了藏马柔情似水的气质，让他可以用不必那么夸张的动作去实现强大的创击。可以想象藏马挥舞大刀往鬼子头上砍去吗？不，最适合他的当然还是宛如美少女跳韵律操那样挥舞着鞭子，将方圆数公尺内的来访者抽出一道道触目惊心的血痕。

藏马擅使鞭子，鞭子上的利刺增强了杀伤力，无论是劈石斩铁均能很轻易地办到。当藏马将鞭子挥舞得密不透风时，他的身边就出现了一个不可踏近的真空，锋利的鞭子犹如道道劲风般肢解着来犯者，形成固若金汤的防守。而另一方面，但凭藏马的意念驱使，鞭子还可以像有生命那样延伸长度，封锁住远方敌人的动作。华丽地挥舞着鞭子的藏马，真让人忍不住想要为他添置一套女王行头。

藏马能够用旁人看不见的速度来运行鞭子，在对方还未发觉的时候，整个脑袋或许已经被一分为二，这样的顺畅度简直堪比许多医院的无痛人流技术，比起刀剑之类冷兵器造成的创伤也丝毫不逞多让。且一般使用鞭子者都要为鞭子的收藏问题发愁，不是一圈一圈围绕在腰间就是要卷成一大团地捧在掌心，乍看之下还以为是束腰或者跳绳呢。只需要衔着一朵花就能行走江湖的藏马无疑是讨巧太多了。至于藏马使用鞭子的威水史中最值得记述的一次，莫过于他在暗黑武道会上对阵画魔时，四肢俱被束缚，动弹不得，而他居然以头发卷住鞭子将敌人解决，实在是美丽到了极点。



总结 藏马女王，请狠狠地抽我吧

兵器 沙子

用者 因为长年熬夜工作因此两个大黑眼圈堪比熊猫的我爱罗

来源 三大民工少漫之一如今已经渐渐步入尾声的《火影忍者》

赏析 沙子，现代建筑工程不可或缺的一味元素，也是海滩等地方一旦失去即大煞风景的关键存在。它起着加固房屋的作用，还可以作为玩具供孩童们捏造。沙子如何能够跟“兵器”扯上关系？想来想去只有三种可能：1.沙尘暴；2.把人推到沙坑里埋起来；3.用沙子撒别人的脑袋和眼睛怎么看都很不严肃啊！

但是贵为“风影”的我爱罗却实实在在将沙子变成了任他自由操控的兵器。我爱罗的注册商标是脸上刻着个“爱”字，背上背着个大葫芦。要问他的葫芦里卖的是什么药答案是什么药都没有，有的只是源源不断的，仿佛有生命一般的沙子。沙子是一个复数名词，它是由许许多多的小颗粒聚合而成的，较为涣散，但是在我爱罗的操控下，它却像雾像雨又像风，时而如同瀑布一般倾泻，时而如同缎带一般围着我爱罗飞绕正所谓团结力量大，当小小的沙子凝聚起来时，后果是形成一股可怖的力量，而绝不仅仅是抓一把沙子迷住人的眼睛那么简单。面对敌人，无孔不入的沙子可以在顷刻之间充斥他的四肢百骸，从内部将其捣个千疮百孔。当数量恣意汪洋的沙子铺天盖地迎面而来时，任何人都无法抵御那致命的惊恐，就像是在大沙漠里突然陷入了流沙陷阱，人体内所有水分都会被蒸发殆尽，变成一具干瘪的木乃伊。

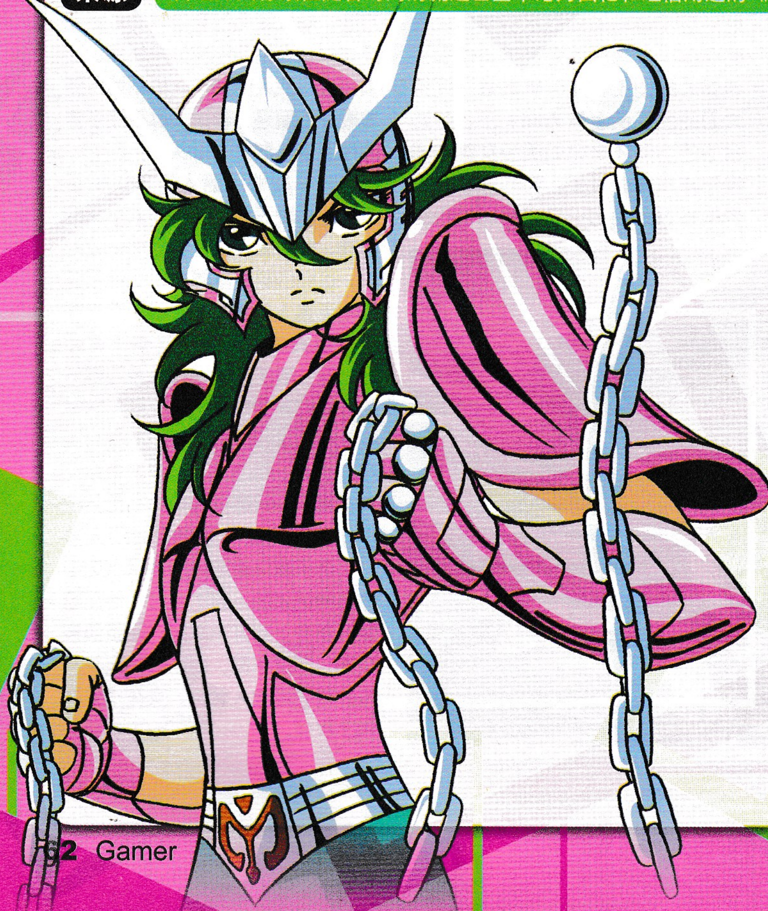
除了攻击效果惊人之外，我爱罗的这些沙子还能够起到防御作用。当沙子与沙子紧密结合、毫无空隙时，其强度与硬度比钢板也毫不逊色，即使是近距离的火药爆炸也可以被这样的防御壁给抵挡下来，更何况普通的拳头或兵器攻击！我爱罗与沙子之间是存在某种默契的，因此他可以将沙子如同身体的一部分那样驱使，随着我爱罗的心神电转，沙子也呈现一种丰富而敏锐的流动性，就像是一条用沙土捏造的巨蛇一般。而只要我爱罗愿意，他也可以驱动沙子凝聚成任何自己所希望的形态。顿时沙雕艺术成了军事展览。这来自大自然的物理攻击绝对不容小觑。



总结 土地沙漠化迫在眉睫，倡导环保已经刻不容缓！

用者 为上个世纪出生的中国最早一批动漫迷开启了伪娘记忆的美娇娃阿瞬

来源 曾经万人称颂但随着时间的流逝已基本沦为回忆和吐槽用途的《圣斗士星矢》



兵器 星云锁链

赏析 一直以来，锁链给人的印象都比较繁冗笨重。你想啊，锁链之所以是锁链，首先必须由一个接一个的铁疙瘩环环相扣、串联而成，当锁链被挥舞起来的时候，也许视觉效果和听觉效果都相当剽悍，但是当它落在地上慢慢被拖动，哗啦哗啦的声响却只让人觉得厌烦。况且在大多情况下，锁链的用途不是在轮船上就是在监狱里，用来捆运货物啊，囚锁犯人啊，样子看上去也总是锈迹斑斑，生硬冰冷。锁链到底是不是兵器？自然可以是的。毕竟它的结实坚固能够用于攻击与防御。只是能够使用锁链当兵器的一般都是五大三粗的纯爷们儿，并且他们的锁链另一头通常联系着一个狼牙球，呼呼舞动的样子真是太缺乏美感了。

是很难将锁链与美少女联系在一起的吧，除非该美少女犯下重罪，否则锁链顶多只会以项链这种微型样式出现在她们的脖子上。然而在圣斗士的世界里，一切皆有可能。花样年华的少年们放着书不去读妞不去泡却为着一个不给发工资的神棍雅典娜抛头颅洒热血，仅从这一点就能看出那是个没啥文化的世界啊！仙女座的瞬其实并不是美少女，但是他清秀俊俏的脸蛋，光滑柔嫩的肌肤，弱质纤纤的身板儿，温柔细腻的个性就算当成女孩子看也并不为过吧！况且圣斗士们均为男性，长年累月的战斗生涯里也很少能见到异性，在这种情况下，长得这么娘的阿瞬无疑是具备了某种存在意义。

看阿瞬一副手无缚鸡之力的样子，是很难相信他会以锁链为武

器的。但仙女座的圣衣却是除了天平座之外罕有的“武器为主”型。在阿瞬那身粉红卡哇伊圣衣的小臂处，犹如爬山虎般攀着两条幼细晶莹的锁链，它们仿佛是女仆装的蕾丝边，给人一种装饰的用意，但却是所有圣衣中最为牢固的碉堡。两条锁链一头为尖锥型，负责攻击；一头为圆球形，负责回防。设计精妙，错落有致。别看这俩链子不太长的样子，其实它们的长度可以听凭阿瞬的希望而延伸，甚至当它被打断的时候也可以自行修复。阿瞬的代表照片就是他两手自然下垂，而两条锁链层层叠叠地在脚下延伸开去，形成一个宛如蛛网般纹路交错的星云图谱，而他阿瞬就站在正中，受到最多重的呵护，而对别人来说，这星云阵却宛如陷阱。一旦怀抱敌意者擅自踏入，锁链将好像有生命一样自行开始攻击——不，其实那锁链真的是有生命的，有时候身为主人的阿瞬都管束不住。

试着想像一下星云锁链的攻击情景吧。当有人企图对阿瞬不利，所有锁链都会如呼啦圈一般飞起，在阿瞬的身边旋转狂舞，教常人难以着手；而当阿瞬一声令下，铺满地面的锁链又会像千万条毒蛇一般朝着对方狠噬，争先恐后的密集样抽不死你也吓死你。更离谱的是，某些时候一些自以为是的人会抓紧阿瞬的锁链，以为这样就能占得上风，可那锁链竟会在一瞬间释放出强劲的高压电流，从锁链变成电线！这种完全违反物理学的逆天机关简直令人发指！换言之，身披星云锁链的阿瞬就是一间小型发电厂。

攻防一体的星云锁链，最有趣之处莫过于锁链本身的灵性。即使是阿瞬看不见的躲在暗处的敌人，锁链也能够自行将它锁定、捕获、击溃。由于锁链是线条状的事物，因此它还有千变万化的能力，在海斗士篇章里，锁链就曾经针对一位海斗士的招数而宛如翻花绳一样变出了蜘蛛网、捕兽夹等等花样。星云锁链的神奇之处还不止此，被它盯上的敌人哪怕躲到光年之外，哪怕躲在异次元空间里，锁链都能够将其狠狠拉回，这种宛如卫星定位的科技含量到底是怎么安装上去的啊。

不过，虽然星云锁链是如此神奇，而阿瞬也一直对其仰赖有加，但是他的战力始终还是最弱的。

总结 阿瞬是所有圣斗士中最热衷交换链接的人。

兵器 弓箭

用者 在现实世界与战国时代中穿越穿成家常便饭的女中学生戈薇

来源 在读者罢看之前总算是完结了的超长裹脚布《犬夜叉》

赏析 箭与弹弓不同，后者留给人的印象通常都是玩具，而前者就真的是作为兵器而存在的。虽说到了现代，这种远程射击式的兵器都已经快要被枪支一统天下，但是弓箭却自有它不可替代的特质。尤其是那份野性的、原始的、古典的豪迈意境。不论是应用于战场还是丛林，弓箭都能给人一种“狩猎”的感觉。远远地瞄准目标猎物，然后将一支长箭搭在弓上，拉满箭弦，破空而出，锐利的箭头无遮无拦地刺入肌肤的镜头是那样果断而残酷。根据需要的不同，弓箭还可以有着不同的变化，例如去掉箭头，将信件捆绑其上，那就成了快速传话的箭书；倘若将箭头浸泡于毒药之中，就成了堪堪擦破皮肤也将见血封喉的毒箭；若将箭头点火乃至装上炸药，它就能够在中箭点酿成远比一箭穿心更大的灾难。



由于《犬夜叉》是一部群魔乱舞的神怪作品，里面的那些反派皆是刀劈斧凿都轻易不会送命的主儿，区区箭矢能对他们造成的创害实在不大，因此女主角戈薇所使用的箭具备比力量和锐利更重要的东西——灵力。将与生俱来的灵力灌输在箭上，瞄准目标发射出去，可以净化一切污秽与邪气。倘若当时正是瘴气漫天，箭矢的去向能开辟出一条清新纯净的道路；倘若中箭者本身是妖异的存在，那么破魔之箭会在射中的一刹那将其爆破成粉碎。在犬夜叉一行人讨伐奈落的征程中，戈薇从不奋战一线，而仅以退居幕后之势辅助射出一支支箭，就成为了掩护、偷袭、狙击的最佳战力。

戈薇的前世桔梗是一名女巫，负责保护村民的安全，在驱邪辟魔方面很有两把刷子。巫女素来给人的印象都是端庄娴静的，撩起裙摆捋起袖子拿个大刀就冲上去未免太没形象了，好比观音姐姐那样八风不动地静坐原地、隔着大老远就将孽畜诛杀，那才是既省力又强悍的事情。这样一想，巫女跟弓箭也就不难联系在一起了，毕竟手枪和弹弓都不是适合巫女的装备。倘若箭身再包裹上几道灵符什么的，就更相映成趣。

只是比较不可思议的是，但凡射箭好手同时必须具备过人的臂力，这样才能将弓拉满拉圆。须知威力越大的箭分量越是不轻，有甚者更是可以用长弓将红缨枪也当箭射出。好的弓不仅弓身强横，其箭弦也必然顽韧有加，摆出一个漂亮的Pose然后“嘭”地弦就断了，就跟在演唱会上自弹自唱突然间吉他弦断了一样扫兴。又或者当箭已被射出且即将击中目标，却因为射箭者的体魄问题而终告力有未逮半途而废时，又是多么地让人郁闷。综上所述，强大的弓箭对使用者的体力也是一大考验，能够动不动将箭射出千百米远，桔梗与戈薇的体型怎么说也得跟弯弓射大雕的成吉思汗有一拼才行至少她们应该有着强健的胸肌跟臂肌。然而没有，很逆天地，没有。顿时射箭高手如罗宾汉、后羿等内牛满面。

总结 所有美少女的心中都有一张弓，无时不在对周遭的男生们射出爱情之箭。

兵器 臭、臭袜子

用者 因为生出的儿子太过惊世骇俗而鸡犬升天的野原广志

来源 因为作者心血来潮去爬山而永远不会有真正结局的《蜡笔小新》

赏析 到底应该怎么评价这一兵器呢？也许有很多读者已经发出了“太扯了啦！”“根本是在凑字数啊！”“不要侮辱我们的智商！”“快给作者减稿费！”之类呐喊，但是果真有好好看过《蜡笔小新》的人必然不会反对将小新他爸广志的臭袜子列入榜单。是的，那不仅是兵器，还是威力无穷的生化兵器啊！关于

一个男人到底要怎么样才能将稀松平常的袜子穿出让人闻了之后恨不能割鼻自残的气味，几乎可以当成世界之谜来思考。

在最初的时候，广志兄的袜子之臭顶多就是对家人、尤其是要负责给他洗袜子的妻子造成困扰，但随着小新一家人的冒险越来越多，广志也越发意识到自己不该荒废袜子暴殄天物。于是在面对一些光靠实力完全打不赢的敌人时，他开始选择千方百计地让对方闻到自己袜子的味道，比如尽量将脚抬高一些到后来甚至发展成脱下袜子出其不意地捂住敌人的脸蛋乃至塞进对方嘴里，这是多么重口味的战术啊！果然那些敌人轻则嚎啕大吐重则当场昏迷。广志先生用他的例子告诉我们，一个人不讲卫生是多么可怕。而在见证过该袜子骇人听闻的效果后，我们还用得着怀疑它们被称为“兵器”的资格吗？如果说，地球之所以能够一次又一次地获救，广志兄的臭袜子功不可没，不知道会不会有人觉得世界还不如马上毁灭算了。

总结 勤洗澡！勤更衣！



兵器 金属球棒

用者 动漫史上罕见的从第一集就开始自称无敌并且真的是无敌的男主角日日野晴矢

来源 连作者本人都无法突破的一代热血不良少漫的扛鼎之作《BOY 圣子到》

赏析 球棒与棒球是缺一不可、无从替代的关系。若将运动员比喻成战士，将赛场比喻成战场，那么琳琅满目的体育用品也确实都可以算是兵器。受到球棒这一兵器殴打最多的不是敌方球员，而是常常被迎头痛击的棒球本身打得越狠，棒球也就飞得越高，运动员所获得的荣耀也就越多。但是有许多人不满足球棒只能用于赛场，他们就像迷恋鸡腿那种可以握着大嚼的触感一样迷恋着球棒的趁手。再加上能够把一颗小白球打得飞出去的东西用来打人效果料想也不会错，所以球棒在不知不觉中成为了许多不良少年的最爱。

球棒分为木制与金属制，前者挥洒过猛的话是会发生断折现象，而后者虽不是万无一失，可以肯定必然是坚固耐用的。木制球棒跟金属球棒的另一个不同在于前者经常会被扎上许多的铁钉以增强打人时候的杀伤力，所以说不良少年真是一群令人恐慌的生物啊作为君临不良少年世界、叫嚣着要征服全世界的日日野晴矢，他所使用的球棒是为金属质地，抡舞起来十分顺手。不过，由于日日野本人是一个拳头比金属球棒还要硬、愿意的话可以轻轻松松打垮一堵墙的怪物，所以金属球棒之于他倒也不是必备的东西。只是有些时候，能用球棒打昏的人渣，又何必非要弄脏自己的手呢？怀抱着这样的理念，日日野与他的金属球棒天长地久地合作了下去。

日日野曾经碰到过一个拳击手，他用拳头迎击日日野的球棒并最终将其打断，铁拳之硬令人匪夷所思。但日日野自己也曾经在有人把金属球棒踢弯的时候顺势将其折扭，形成一个金属环扣的样子来束缚对方的脚。看他扭曲金属球棒时不费吹灰之力的模样，我们应该相信此人即使不用兵器也是天下无敌。不过金属球棒也确有它的独到之处。例如在黑暗环境中需要引火的时候，将汽油打翻在地，而后以金属球棒摩擦起火花，便是非它不可的优势了。

话说回来，日日野收藏金属球棒的地方很是与众不同：放在自己的背部。有需要的时候将其抽出即可。他的背部犹如一个异次元空间，犹如哆啦 A 梦的口袋，除了金属球棒之外，平底锅、保龄球、渔网之类的东西也都能从那里手到拿来。日日野从背上抽出金属球棒的架势俨然古代大侠抽出自己的佩剑，从容自信，帅气神奇。



总结 可以的话还是尽量用这个兵器打棒球去吧！

兵器 镰刀

用者 要身材没身材要脾气没脾气要老妈连老妈也没有的优等生玛嘉

来源 动画化后蹿红但是比起前辈《钢炼》还有很长的路要走的《噬魂师》

赏析 镰刀是刀的变异体，跟青龙偃月刀之类的大刀相比，它的特征在于刀身与刀柄之间呈弯曲组合形态，就像是天上的月牙儿被安装在了棍子上似的，看上去倒是颇为赏心悦目。镰刀可以分成两种，一种是农民喜闻乐见的下田用具，轻便短小，握在手中蹲在田间用它来割水稻，真是一割一个准儿；第二种镰刀就真是被当作兵器看待了，并且最乐于使用。

它的人是是传说中的死神，该款镰刀的柄部较长，刀面弧度更为动人，一看就是为斩首而准备，十分符合死神的职业需要。独特的造型设计加上锐利的品质保证，无怪乎镰刀会从农具变成兵器。

对于死武专学校的噬魂师来说，兵器乃是真正意义上的“拍档”式存在，因为——本来就是他们的拍档变身而成的啊！死武专跟一般的学校不同，绝不禁止早恋，反而鼓励男女同学两相配对，彼此顺眼

了就成立组合，一为“工匠”，一为“兵器”，后者要有被前者使用的觉悟和义务。于是什么 Kid 的双枪啊，Black Star 的忍术套装啊，谁谁谁的这个那个啊，不一而足。其中女主角玛嘉所使用的就是由拍档 Soul 所变成的镰刀。当玛嘉一声令下，Soul 就摇身从有血有肉的生物变成见血斩肉的凶器。与一般的兵器不同的是，Soul 变成的镰刀在战斗之余还可以不断地跟主人进行对话，届时，镰刀的刀面之上会浮现出 Soul 的倩影，犹如可视电话一般，二人一边合作一边聊天，时而打情骂俏，时而探讨战术既分担了压力又排遣了寂寞，真是兵器史上最人性化的一笔。

身为兵器的 Soul，也可以根据自己的意志来使用兵器，即并不完全变身为兵器，而只让自己的一部分肢体兵器化，例如将手变成镰刀，同样具有杀伤力。在与玛嘉的合作过程中，Soul 还可以通过“灵魂共鸣”的方式来增强彼此的实力。那时的 Soul 虽然身体已经镰刀化，但是精神却进入了一间小黑屋，那里有一架钢琴，在弹奏音乐的过程中，实现他与搭档之间的心之交流。

除了依靠与工匠之间的互动来增强战斗力与获胜几率外，兵器本身也同样需要经过修炼。一个前期阶段仿佛重点、随着故事的发展越发泡沫的设定是：吃下 99 + 1 个灵魂就能促使兵器脱胎换骨。很不幸的是故事刚开始，Soul 与玛嘉就用很乌龙的方式毁掉了自己的基业，从此以后只好选择更脚踏实地的方式来让自己升级了。

总结 跟兵器谈恋爱，这是何等惊悚的里程碑！



用者 花容月貌尤其腿很长就是有些冷艳的艾蕾诺姑娘及其他傀儡师

来源 与安达高桥青山同在一个杂志发展的藤田和日郎的《傀儡马戏团》

兵器 傀儡

赏析

傀儡，又称木偶，乃是一种历史悠久的表演艺术。利用连接在傀儡身上的丝线对它们进行操作，可令傀儡呈现出活灵活现的动态，十分有趣。再配上一出完整的故事和足够多的人物，就是小朋友们最爱看的木偶剧。当然，也有一类傀儡并不需要受操纵，而只需要端坐橱窗内供人观赏即可。此类傀儡则纯粹起一个摆设的作用。可以肯定的是不管哪一类的傀儡娃娃，都没有人会将它们跟“兵器”联想起来。

然而二次元的世界是无所不能的！所以诞生了超热血杰作《傀儡马戏团》。该作品幻想有这么一种傀儡：它们与真人一般大小，身上机关盘错，几乎可以做到任何人类所能做到的动作，而在它们的重要关节处均连接有丝线，在出色的傀儡师的操纵下，它们会栩栩如生地行动起来！它们结实坚硬的身体条件领先人类多倍，它们过人的运动神经可以轻易击退各种人力所不能敌的来犯者。恰好在这个世界上，有一批傀儡因为某种遥远复杂在这里详细解释起来除了降低不知情读者的阅读兴趣之外没有任何帮助的原因，它们拥有了生命，成为了活的木偶——自动傀儡。于是，傀儡师操纵着他们的专属傀儡，与自动傀儡之间展开了一场另类的“同室操戈”。



除了不能像人类一样自主思考及自由活动之外，傀儡在许多方面都非常像人，高明的傀儡师可以通过一些细节处的操作，来赋予他们的傀儡更多的人性。傀儡是可以被设计成任何形态的，女主角爱雷诺的傀儡“丑角”是一名握着自己的手战斗的武者模样，此外还有长翅膀会飞的傀儡、动物造型的傀儡以及更加匪夷所思天马行空的傀儡总之就是人有多大胆地有多大产。傀儡师与傀儡师的战斗，比拼的除了各自傀儡的性能之外，更重要的就是他们自己的操作技术。

作为兵器，傀儡是非常好用的，它宛如傀儡师最理想的分身。即使傀儡师没有任何战斗能力，只要善加利用傀儡，一样可以达到一流高手的境界。需要注意的就是不能让傀儡过度损坏，或是致使操纵傀儡的丝线被弄断，那样的话就真叫英雄无用武之地。傀儡站起来的时候或许高大威猛，但是愿意的话，也可以让它们蜷缩着身体躲在箱子之中，犹如一盒组装模型那样让主人带着旅行，待到危机到来才打开皮箱，与十指紧缚丝线的主人一道“参见！”。

总结 玩木偶玩到拯救世界的地步太剽悍了。

后记

至此，二次元另类兵器就为你整理完毕。或许它们不如你所预期，却相信做到了不落俗套。有人的地方就有江湖，行走江湖则必然需要一样趁手的兵器傍身。那么，试问看完全文的你心有所属的，又是哪一款？

·滩边拾旧·

致命格斗系列全面回顾

CHOOSE YOUR DESTINY

《Mortal Kombat》(《致命格斗》，后简称为MK）生来注定就是游戏界中一个充满神秘和争议的存在，因其独特的文化氛围使得世人对之知之甚少，而毫不妥协的血腥风格，更是令其受到过多的非议，甚至扭曲的待遇。自从18年前在上海宝山一个名叫月浦的小镇上第一次见到她，我就知道她将成为我生命的一部分，再也不会分开。作为“《MK》系列”的FANS，希望能通过本文拨开笼罩在MK头上的重重迷雾，还你一个真实、公正、彻底的MK世界。

Let Mortal Kombat Begin！

文 冷却多情弦 美编 anubis



“《MK》系列”的历史



初诞

MORTAL KOMBAT 1992

一切还要从1991年说起，当时Capcom开发的《街头霸王Ⅱ》以其优秀的画面、完美的操作感和无穷的游戏乐趣征服了全世界的玩家，作为一款里程碑似的作品被载入游戏的史册，Capcom也因此成为当时街机产业中最耀眼的一颗明星。格斗游戏的崛起让众多游戏厂商仿佛又掘到了一处金矿。作为当时欧美街机市场领头人物人Midway自然不甘心在这一领域甘拜下风，为了在激烈的竞争中脱颖而出，Midway决定制作一款完全不同于其他跟风游戏的作品。

在参考了大量资料后，Midway终于决定从当时在青少年中十分流行的东方神秘文化中取材，而当时正在欧美掀起热潮的香港功夫电影中经常描述的比武大会、忍者、

少林，白莲教，黑龙等会则为游戏带来用之不竭的灵感。

创意有了着落之后，Midway开始寻求一种能够和其他格斗游戏彻底区别开的新技术。最终他们选择了使用真人映像技术作为游戏的美术效果。这种技术与街头霸王所采用的完全依靠美工纯手工以点阵图构成卡通形象的做法完全不同，而是依靠通过摄像设备逐帧拍摄人物动作，将图像高度压缩后再将每一帧图像组合成连贯的动作。实际上，在Midway制作MK的两年前推出的游戏《Pit Fighter》中就已经采用了这种"逼真"的数字化人物和背景技术。

光有独具一格的画面效果是远远不够的，还必须要有一种极具魄力令人过目不忘的标志性系统。当时的制作人Boon和Tobias非常喜欢"街霸"中人物眩晕状态时对其"自由打击"的概念，他们将这一概念进一步深化，让玩家在比赛最后仍可自由打击对手，拿通俗的话说就是鞭尸。这种前无古人的终结技动作似乎足以让所有后来的游戏学上十年。在艰难战胜对手后可以在对手倒下时饱之一顿老拳，再揣上几脚即解恨又可显示自己荣耀，何乐而不为！

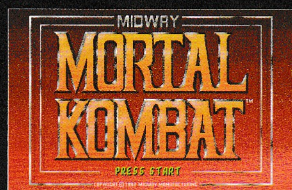
或许是受了血腥的古罗马角斗的影响，Midway特意将这些动作做得残忍无比，将之命名为FATALITY（终结技）。在游戏决胜局格斗结束时，屏幕上都会出现血淋淋一排英文"FINISH HIM！"，此时只要玩家输入一串特定的指令就可以用灭绝人性的"终结技"彻底摧残对手奄奄一息的肉体。由于采用真人实拍技术，当玩家使用"终结技"的时候，血腥的写实画面就仿佛让人在一旁观看活生生的杀人表演，断头、抽骨、焚化等暴力表现堪称游戏史上之最，其中最为血腥的要数蓝衣忍者Sub-Zero的终结技——将手掌插入对手喉部，拧断脊椎后连同长长的脊柱带着喷血的头颅伴着对手撕心裂肺的惨叫一起硬生生拔离身体！这一场景日后成为游戏史上长期争议的一个话题。除了终结技外，MK还设计了一种名为"STAGE FATALITY（场地终结）"的特殊终结技。在特定的场景准备终结时，可以一个勾拳将对手打出画面，直坠到画面下方的铁刺阵上扎成一串漏勺。

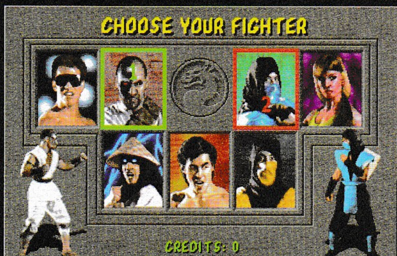
当《Mortal Kombat》投入开发时，Midway只是将其当作一个小型项目进行开发，包括制作人John Tobias以及ED BOON总共只有四个人进行游戏的制作，分别是Ed.Boon、John、Tobias、Dan.Forden和John.Vogel，其中Boon和Tobias两人主要负责MK故事线的创作以及游戏中人物和大部分的实质性内容，Forden负责游戏的音乐和声效，Vogel负责游戏背景，场地的设计。如果你玩过MK后来的作品就会发现，游戏中的角色Noob和Saibot的名字，正是Boon和Tobias的反写。

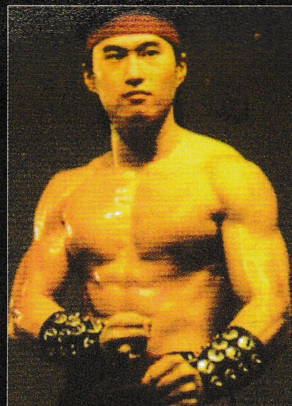
他们只用了10个月就完成了整个游戏的制作。游戏最终命名为《Mortal Kombat》（意译为《致命格斗》，国内俗称《真人快打》，也有译为《龙争虎斗》或究极神拳）。关于这个名称有个小插曲，最初，该游戏是称为Mortal Combat，但当游戏推出前最后一刻制造商为了特显该游戏的特色"暴力和角色在战胜后可以杀人"，故此把Combat中的英文字母C字改为K字（K字是代表Kill，杀戮的意思）。

由于经验不足，本作每个战士在攻击范围、行走速度、跳跃高度及距离等方面几乎完全相同，也没有什么平衡性可言。相反的，在人物设计上反到是非常成功，游戏主角Liu Kang（刘康）的造型完全来自于李小龙，他的身世背景出身于少林，同时也属于白莲教教徒（白莲教渊源于佛教的净土宗，后改信奉无生老母渐渐被世人视为邪教，如黄飞鸿——《男儿当自强》中的白莲教）。还有那2名忍者——能够把人冻成冰块的蓝衣忍者Sub-Zero和使用钩绳的黄衣忍者SCORPION（蝎子）（为什么身为从事隐秘工作的忍者会身着鲜艳的服装招摇过市？理解不能）都给人留下了深刻的印象。









MK初代包括七名可选角色，一名中BOSS（身材魁梧的四臂族战士GORO），一名最终BOSS（SHANG TSUNG）一名CPU专用隐藏角色蜥蜴（REPTILE），在街机的演示画面中每个主要角色都会有真人扮演的形象展示。玩家在与七名对手对决后，还要面对以往对手共计三轮二人一组的挑战，在这三轮战斗中，玩家将以一条血槽连战二个对手，在战胜最后一轮对手后中BOSS GORO就会从天而降，将之击败后就要与最终BOSS SHANG TSUNG展开最终决战。SHANG TSUNG是一名设计较特殊的角色，初代的SHANG TSUNG形象是一个白发长须的老者，颇有魔教教主的风范。他没有自己的招式，他的所有攻击都是通过变身为其他角色后使用他们的招数，据官方称这与他修炼的一种名为"变形术"的武功有关。

游戏场景共计八个，大多取材于东方风格的建筑，如中式宫殿，少林寺院等等，其中也不乏那些挂满了骷髅和尸体恐怖的地牢之类场地。如果你仔细看的话，还能在一个地上铺满尖刺的场地里找到几个串在尖刺上的西洋人的人头——其实都是这个游戏的创作人员。似乎这些人对游戏里的彩蛋情有独钟，在某个场地里如果有耐心还能看见背景天空里有不明飞行物经过（巫婆、火箭、飞艇、飞碟、天狗、鹿车、孔明灯、精灵）。在参考了《街霸Ⅱ》中的加分游戏后，MK也加入了自己的迷你游戏。玩家可以在达到游戏某个阶段后进入这个加分舞台，此时需要快速连点按键用手刀劈碎面前的一叠木板。这样的加分游戏共有三次，分别是劈木板、瓦片、砖块，难度也渐高。

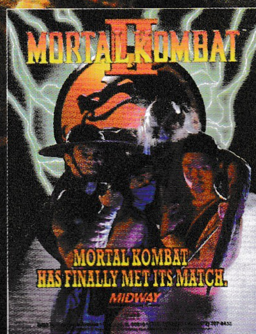
在操控上，MK初代采用了八方向摇杆+五键制配置，一个按键专门用于格挡（Block），另外四个键分别对应HIGH Punch（高拳）、LOW Punch（低拳）、HIGH Kick（高脚）、LOW Kick（低脚）。这个配置沿用多代，而单独格挡键的设定则沿用至今。

由于这种真人映像制作的方式在动作流畅度上无法与点阵绘图的《街霸》相比，所以MK角色动作显得十分僵硬和不自然，尤其是格挡需要按住另外的格挡键更是令习惯《街霸》的玩家不适，而且，《MK》系列"的一大特点（或者说是缺陷）——难于上手也一览无余。通常的格斗游戏总有个约定俗成的规定，如果是主角总逃不脱升龙拳波动拳这样的配置，出招也不外乎摇杆转半圈或转四分之一拳，要不碰上几个蓄力的也就是后前下上，反正玩上几盘基本都能把招琢磨个八九不离十，可是这个《MK》系列"偏偏别出心裁，它的出招方式比较像后来的VF和TK等3D游戏类似"后后前+拳"、"后下后后+脚"这样的出招比较多，个别招式还需要按住某个按键几秒后松开才能发出，总之按照《街霸》的那套搓招方式基本是打不好的。而且MK的难度普遍偏高，AI对玩家的破绽和预判抓的极准，一局里一招未中就被AI活活背死的情况可说是家常便饭。

说到战术上，由于MK的硬直极大，不可能打出《街霸》那样的连招。即使是跳跃攻击接蹲下重脚这样的民工连到了MK中只可能是2种结果：对手中了跳跃攻击直接倒地，要么就是对手已经被弹开到安全距离，而玩家还保持着空中攻击的姿势没有解除。至少在MK1中，所有的空中踢腿攻击命中后对方必定倒地。所以要想在MK中打出街霸那种蹲中脚取消接波动拳的花样根本就是痴心妄想。MK最实用的一招就是下方向+高拳，直接打出上钩拳，威力极大，四个上钩拳一条血不带找零，且全角色通用。

可能会有玩家觉得这样的玩法非常无聊而嗤之以鼻，实际上MK初代就已经有连续技概念了，略晚于《街霸Ⅱ》。由于MK不存在普通技取消接必杀之类的设计，所以在地面上连续技几乎是无法成立的，比较特殊的例子是Sub-Zero在投技之后可以立刻接滑铲命中。但如果对方处于浮空状态则可以化不可能为可能。以刘康为例，当对方在版边跳跃时刘康可以用远距离的高火球（fireball，波动系，发出一团火球攻击对手）命中，然后立刻使用飞踢（fly kick，刘康原地跳起，用脚直线踢向对手）打中还未落地的对手令其继续浮空，在刘康先落地后出一记高拳摸对手一下，这样对手会再次浮空，随后再接飞踢——再摸一下——最后以火球结束。由于MK初代的场地比较小，所以大部分连续技都是需要挑空——空中连击——版边限定这样才能成立，如果好好研究可以玩出很多有趣的花样，可以说MK是后世一切空中连击（《GGXX》等）的开山鼻祖。

《Mortal Kombat》这一暴力格斗游戏并没有因为其所引发的社会各界的争论甚至是声讨而身败名裂，反倒是为它的流行起到了推波助澜的作用。新闻和一些杂志用大篇幅进行了报道，很多人都是在新闻上才得知了这个游戏，Midway更是一跃成为知名厂商。Midway见势很快将《Mortal Kombat》移植到了当时主流游戏平台上。游戏的发行商ACCIAIM也不惜血本为《Mortal Kombat》投下了近1000万美元巨额广告费，堪称20世纪90年代初游戏史上的最大手笔，此举成功地将《Mortal Kombat》打造为一流品牌。岂料，这一举措后来几乎葬送了Midway、SEGA、Mortal Kombat甚至整个游戏业，并促使了游戏史上一大法案ESRB制度的诞生。



巅峰

MORTAL KOMBAT 2

1993

在初代MK大获成功后，Midway信心大增，随后购置了一批新的制作设备，将前作使用的民用级别摄像机升级为广播级。1993年，《MK》系列的第2部作品《Mortal Kombat 2》面世。拜新设备之福，游戏画面有了显著的提升，人物比例更大，更细腻逼真，场景更丰富，人物去除了前作的索尼娅和卡诺（剧情安排），增加了同为少林传人的空佬，异界种族Baraka，黑人特种兵JAX，以及2位身段动人身着高叉紧身衣露着2条大白腿的女忍者——MILEENA与KITANA（实际身份和忍者无关）。而前作中的隐藏角色REPTILE和Boss SHANG TSUNG在本作中变为可使用角色。同样的，2代也有CPU专用隐藏角色，这次一下提高到3名，分别是女忍者JADE，男忍SMOKE和男忍NOOB。

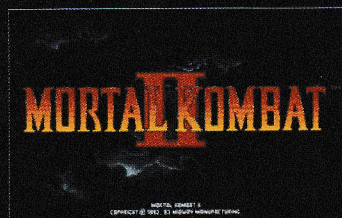
相比一代，本作的提升不止仅仅增加到12名人物那么简单。在核心系统没有变化的前提下，2代将每个角色的终结技提升到2种，部分角色拥有3种。终结技也更为血腥和暴力，刘康化身为青龙生食对手，空佬可以用铁帽子将对手纵切为2半，MILEENA则将对手吞进腹中后仅吐出骨骸。前作中的死亡场地也增加到3个，玩家可以将对手打进酸池化成一具骷髅或是钉在天花板的倒刺上。除此以外，制作组还设计了2套完全不同的终极技——“FRIENDSHIP（友谊之礼）”和“BABYLITY（返老还童术）”。

所谓友谊之礼，即是在终结提示出现时输入特定的指令，此时玩家就会做出各种有趣的动作以示友好而不是摧毁对手，例如KITANA的友谊之礼是掏出一盒生日蛋糕献给对方，空佬的友谊之礼是从他的铁帽子里拽出一只小兔子。返老还童术相对简单，就是在终结的时候将对手变为可爱的小Baby，同时背景还会响起温馨的音乐。

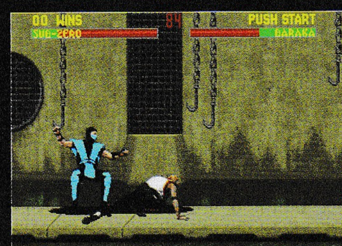
至于前作中的彩蛋，这次制作人员也继续“发扬光大”。当你每次使用下钩拳成功击中对手的时候，屏幕右下角就会出现一个诡异的美国佬的人头飘过，还会发出非常搞笑的声音。其实出现的人头就是Dan・Forden的脸，当然那句话也是他喊的。

在前作中Boss四臂族GORO的形象受到玩家的一致好评，虽然他在剧情中被击败而没有在2代出场，取而代之的是GORO的同族KINTARO（金太郎，名字来自日本传说同名人物）。它是一个披着老虎条纹皮肤的四手怪物，比GORO更凶残也更为强大，一记重拳就能打掉玩家三分之一的血。而黑暗君王SHAO KAHN（绍康）也作为最终BOSS登场，他的招式更为霸道，比较有特点的是他经常在战斗中伸出手臂对着玩家大喊“YOU WILL DIE”挑衅玩家，这后来也成了MK的经典台词之一。

同年，Midway将《Mortal Kombat 2》移植到了家用机，如同前作，2代的MD版依然是玩家首选，游戏达到了24Mbits的高容量，人物比例更大，运行速度更快，同前作家用版一样，MK2的家用版同样提供了一个功能更为强大的测试菜单。在这个菜单中，玩家可以设定血腥关闭　开启，一击必杀，简易终结技，无敌，选关，观战等等。《GamePro》杂志认为本作是“西方出产的格斗游戏顶点之作”。







辉煌

MORTAL KOMBAT 3

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

MORTAL KOMBAT TRILOGY

1995-1996

在1995到1996年之间，Midway一口气推出了3款“《MK》系列”作品，分别是Mortal Kombat 3／Ultimate Mortal Kombat 3（终极致命格斗3，MK3的强化版）／Mortal Kombat Trilogy（致命格斗3部曲，前三作的合集）。游戏不但在图像方面又有了巨大的进步，而且在招式，角色的平衡性以及格斗系统方面都更为完善，可选择的角色也成倍地增长（Mortal Kombat 3可用14人／Ultimate Mortal Kombat 3可用23人／Mortal Kombat Trilogy可用32人，整一个排的战斗力秒杀当时其他任何一款格斗游戏。）

当然，光是人数多是不够的，事实证明一个个性鲜明的角色绝对能抵过十个龙套。MK3中首次出现了非生物角色——机器人CYRAX（西瑞克斯）和SEXTOR（赛克特）。这2个角色的必杀技源于现代科技，可以放导弹，炸弹。他们与其他人物最大的不同是被击中后喷出的是黑色的机油而非鲜红的血液，但是他们被肢解后残留的仍然是人类的骨骼。按照惯例，前作的隐藏角色JADE，SMOKE和NOOB在Mortal Kombat Trilogy中终于转正成为可选角色。至于那几名女忍这次则换上了更为热情的开胸高叉露臂忍者装。在Mortal Kombat Trilogy中甚至可以用以往的BOSS角色SHAO KAHN，GORO，KINTARO，MOTARO（一个体型巨大的半人马）。

除了人数激增外，《MK》系列”也首次迎来了系统上的进化。“RUN”（跑动）初次出现在MK3中并成为核心系统，原本只能缓缓走动的人物现在终于可以飞奔了，游戏节奏也因此明显加快，为了配合跑动系统，MK在连续技方面也做了较大的改进：跑动中出拳动作会有所变化，普通技变得可以互相连接，而普通技连必杀技也不再是梦想。这种系统有点类似后来《饿狼传说》的按键型连续技，玩家可以先跑动到对方面前，高拳，高拳，高脚，高拳，最后一记后＋高脚把对方踢飞或者在最后接其他的必杀，极为爽快。另外比较特别的是，在这3作中，即使格挡普通拳脚也会掉血。除此外，MK3开始也引进了街霸系列的连击显示，于街霸有所不同，MK除了显示连击数外还显示伤害的数值，玩家可以更明确的掌握这次攻击取得的效果。这代的战斗更高速，更白热化，变化更多，与前2作不可同日而语。

在96年的MKT（三部曲）中还加入了一项独有的系统——“AGGRESSOR（侵略）”系统。类似于《街霸》的超必杀槽，在击中对手时玩家屏幕下方的会慢慢亮起“AGGRESSOR（侵略）”字样，当全部显示后玩家角色就会带有残像，同时速度，攻击力都会有所提升，但维持时间仅有短短3秒。这种系统的特征象极了同年少年《街霸Ⅱ》中的原创组合技系统（OC—System），是否有所联系不得而知。这个系统在“《MK》系列”中只是昙花一现，之后再也没出现过。

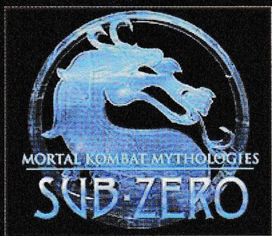
在终结技表现方面基本继承自2代，可能是受2代刘康终结技“龙咬惨破击”启发，在MK3和UMK3中出现了全新的终结技——“ANIMALITY（兽化技）”。玩家在终结时刻可以使用一种名为“仁慈技”的技巧给临死的对手加上那么一点点血，随后就能变身为某种动物摧残对手。你想看到企鹅下蛋把人炸上天或者臭鼬放屁熏死人吗？要么可爱的猫咪把人抓成骷髅？这里就有。除此外还有一种类似龙虎乱舞的全角色共通终结技——“BRUTALITY（狂暴技）”，表现为将对手一通乱舞后打爆，尸块乱飞，似乎评价不高同样在之后作品中没有再出

现。总之，MK3的终结技有点向搞笑方面发展。而终结技的一贯BUG似乎也没有修正，你如果够细心可以发现被你肢解的尸骨里经常有4个头骨或是2副骨盆。

MK3还有一个有趣的地方是引入了对战码的概念。在开战前的读取画面时，玩家可以在画面下方的一排格子里输入若干种符号，根据不同的符号可以达到不同的效果，常见的有人物变小，变高，变隐形，漂浮，加速，背对背，使用隐藏人物等等。制作组甚至在MK3中置入了一个小蜜蜂的射击游戏，只是仍然需要密码调出来。







尝试

Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero

1997

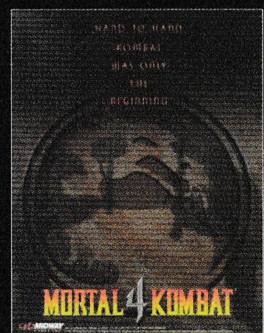


在连续出了5作MK后，Midway希望可以进一步扩展"《MK》系列"的生产线，于是在97年推出一款名为《Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero（致命格斗 神话 绝对零度）》的全新游戏。与之前的所有作品完全不同，这是一款以人气角色Sub-Zero为主角的横卷轴动作游戏，类似国内流行的Capcom《快打旋风》或《三国志2》。虽然是横版动作游戏，但是这款游戏包含了大量AVG与RPG要素，将其视为动作冒险游戏也许更为正确。

优秀的创意未必会有满意的结果，这句话在本作中得到了证实。如果评论这个游戏的话，"一款有个性的游戏"已经是它的最高评价。大概是为了照顾MK历代的玩家，Sub-Zero的所有出招方式都来自原先的游戏，这原本无可非议，但制作组不知犯了什么迷糊，或许是为了解决游戏角色面朝不同方向时的出招问题，莫名其妙的专门安排了一个令人哭笑不得的"转身"键负责人物的朝向变换。在这个游戏中Sub-Zero想做到攻击背后的对手或反方向移动必须先按下这个该死的"转身"键，偏偏这个游戏中的陷阱和机关层出不穷，而且大多属一失足成千古恨的那种，稍微走错一点点想此时再想转身已经来不及了，这种极其恶劣的操作方式吓退了相当多的玩家，游戏圈对其的评价是"烂的不能再烂"，最后导致系列制作人John Tobias从此与MK分道扬镳。

虽然操作是没救了，但本作也并非一无是处。这个游戏的最大贡献的是首次对"《MK》系列"的世界观做了一个补完，同时为下一作的情节和人物做了铺垫。从剧情来讲本作属于前传，讲诉的是MK初代之前格斗大会之前几年Sub-Zero经历的一些故事，游戏的过场动画均由真人演员拍摄颇有看头，也引出了MK世界中很多不解之谜，虽然我一直怀疑这些情节是后来硬生生加进去的。

《Mythologies Sub-Zero》虽然失败了，但它的鲜血没有白流，它的许多创意被吸收，终于在若干年后造就了美式动作游戏中的佳作——《Mortal Kombat Shaolin Monks》（少林武僧）。



新生

Mortal Kombat 4

1997

历史的潮流是不可阻挡的，一方面真人映像制作技术已经无法再有实质性的进化，玩家也已开始厌倦这种华而不实的效果，此时3D技术已经逐渐成为新的潮流，1997年的《Mortal Kombat 4》终于壮士断腕，放弃原来采用的真人实拍技术，彻底变为一款3D格斗游戏。因为缺乏3D方面的制作经验，使得转生后的《Mortal Kombat 4》与当时业内顶级的3D格斗游戏相比显得幼嫩了很多，完全被《VR战士》和《铁拳》等大牌抛在了后面。

从系统来说，MK4和《VR战士3》一样拥有Z轴移动，有2个专门的按键负责向画面内，外移动，但因为没有针对侧面的攻防，本质上还是一个3D画面2D玩法的游戏，但在使用一些特定的招式时镜头也会有暂时的视角变换。至于角色从"照片真人快打"变为"多边形假人慢打"则是一个青菜萝卜各有所爱的问题，最终还是得到了所有人的认可。所幸的是游戏的血腥度并未因此有明显的删减，但PS级别多边形的血肉终究比不上实拍的血肉来得刺激，这也是无可奈何的事实。但Miday对此也作了一些补偿：在某些终结技中，对手的碎肢会四处飞溅，鲜血和头颅也会飞溅在屏幕上慢慢滑落，非常震撼。

在人物数量上，这一次不增反减缩水到了15名，历代的BOSS尚宗和绍康不见了，取代他们的是巫师QUAN CHI（拳痴）和堕落神SHINNOK（史奈克），这2个人物来自于《Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero》，实力强劲。

凡事有好有坏，不得已甩掉真人映像包袱改为3D制作的MK反而因祸得福，3D制作的人物远比真人映像来得灵活，原先几作中令人诟病的僵硬感在此作中得到了本质性的改善，人物移动和出招速度大大加快，无论是跑动COMBO还是普通技接必杀技都显得无比生猛，虽然还无法与日厂《VF》和《TK》相比，但较之粗制滥造的《斗神传》之流明显要好一个档次。个人认为这是"《MK》系列"最为爽快的一作。

MK4中首次出现了武器的概念，这代的武器比较简单，每个角色都有一种专属武器，花样比较多，除常规的刀剑斧钺外还有铁风车，回旋镖之类的奇门兵器，平时角色空手，通过某个特殊的招式取出武器。但武器没有自己的招式，也非常容易掉落，基本挨下打就掉了。但是掉了后可以再捡起来，也不会有任何损耗。武器的威力也比较一般，总之属于试探性的系统。

本作的场景风格变化不大，值得一提的是部分场景的地面上有一些石块或者人头，这些可不是摆设，这些道具都可以拿起来砸人，而且威力大得惊人，有的时候就会看见2个玩家忙着在场地里捡人头打雪仗，甚是搞笑。

这是"《MK》系列"最后一款街机游戏。

纪念

Mortal Kombat Gold

对"《MK》系列"来说，这只是一个4代的加强版，对英年早逝的DreamCast来说，这是DC惟一的MK作品也是MK惟一的DC独占作品。除了把人物数量加到23人之外，这款1999年的作品实在没什么特别可以讨论的，本作GAMESPOT评分只有5.0。随着新世纪的钟声，MK终于迎来了新世纪。



再斗

Mortal Kombat Special Forces

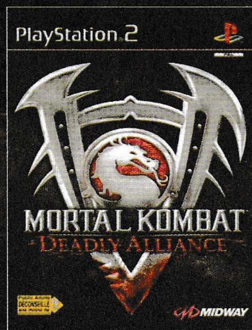
2000



在《Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero》遭到惨败后，不甘心的Midway在2000年推出了又一款MK的外传——《Mortal Kombat Special Forces（特别力量）》。这款游戏的主角是历代角色黑人特警JAX，剧情属于外传和主线关系不大。

吸取了前作恶劣操作性的教训后，Midway不再敢玩标新立异，《Special Forces》只是一款普通的俯视角3D动作游戏，操作也比较简单。但Midway仍然没有学会体贴玩家：游戏难度很高，死掉3条命直接回到标题画面，且没有CONTINUE机会只能读档重新从头打一大关。场景象个大迷宫岔路遍地，角色的视界范围就俯视屏幕那么点大，但敌人在画面外就能发现你，还要不停地切换主视点观察敌人，搞到头晕。而一旦被远处敌人发现后基本就是等死——你冲到他身边这段时间足够他开枪干你两管血。

FANS对本作也没有什么好的评价，这仍然是MK多元化路上的又一位烈士。《Special Forces》和《Mythologies Sub-Zero》的牺牲造就了日后《Mortal Kombat Shaolin Monks》的成功，但愿朝阳常耀我土，莫忘烈士鲜血满地。



革新

Mortal Kombat 5 Deadly Alliance

2002

由于街机产业在美国市场的急速衰退，Midway干脆就放弃了街机平台，一心一意地在家用主机上打造《Mortal Kombat》。2002年，《Mortal Kombat 5 Deadly Alliance（死亡联盟）》作为系列正统的第五部作品出现在了PS2等主流家用主机上，我们再看到的《Mortal Kombat》这次有了脱胎换骨的进化。

MK5一开始就给了所有老玩家一个重磅炸弹——系列的主角刘康在片头剧情中就被尚宗和拳痴联手干掉了。没看错，遭2人偷袭后被尚宗勒住扭断了脖子。他们还顺便干掉了历代的BOSS绍康。这种能把游戏主角轻易杀死的事情也只有视人命为草芥的美式动漫才做的出来，要给日厂Capcom十个胆它也不敢把隆，肯，春丽给弄残了。反正按老美的惯例，在下一季随便找个理由让死人复活就行了，还能编出一堆新剧情，对超人他们就是这么干的。最近连蝙蝠侠也惨遭毒手，哦可怜的超人和燕巴虎。

这代可以选择的人物有23名，形象都非常华丽，尤在《TK5》之上。形象改变最大的要数脱了斗笠后的RAIDEN，腰挎长刀身披长袍，怎么看都是白发御剑平四郎。女战士终于以比基尼加薄纲的夏日组合登场，还从DOA中学会了邪恶的乳摇。场景也显得宏大而不失细节。非常令FANS感动的是1代中的加分小游戏又回来了，这次除了劈石块外还可以猜金币，胜利的话能获得金币作为奖励。

《死亡联盟》不但在画面上达到了次世代游戏机的高水准，游戏在操作感上也趋于成熟，拳拳到肉的感觉令人改变了长期以来对欧美厂商在游戏手感方面缺乏建树的认识。

MK5的系统相对传统做了相当大的变革，沿用至今的HPLPHKLK概念终于取消，取而代之的是ATTACK1、ATTACK2、ATTACK3、ATTACK4四个动作键。之前历代，每个角色的普通技都是一模一样的，而到了这代根据角色不同设计了完全不同的动作。同时取消的还有"RUN"和4代的关节技以及特殊移动键，人物向纵深处移动变成TK那样只需要动方向键就能完成。

本作相当大的一个革新是"FIGHT STYLE（风格）"概念的应用。这个灵感也许是来自于TK角色雷武龙的流派转换。MK5为每个人物设计了三种风格，空手时2种，持武器时1种。通过"CHANGE STYLE"键进行顺序切换。



风格大多取材于中国武侠小说和真实的武术流派，也有一些原创的流派。但大多在名称上含糊不清，既有标准的Karatedou（空手道）、ShaoLin Fist（少林拳），Tong Bei（通臂）这样的正式名称，也有Nan Chuan（据推测应该是南拳），Lui He Ba Fa（推测是鹿鹤八法，可能是根据虎鹤双形来的生造词），Choy Lee FUT（推测是蔡李佛）这样很山寨的流派，如果对中国武术不甚了解的话根本就不知道可能是什么。不过老外应该无所谓，反正看起来够武侠就好，至于为什么日本忍者会学咏春拳，这个问题就留给Midway自己解答吧。

由于风格概念的加入，每个角色的技能也相当于翻了三倍之多。MK5的技能区分比较特殊，在"《MK》系列"首次加入的出招表中明确的把技能分成四页，三种风格各占一页，必杀技另占一页。必杀技与原来的概念一样，每个角色2至5种不等。但其他风格则要复杂得多。每种风格都有10到20个招式，结合三种风格和必杀技，每个角色拥有至少50个技能，数量非常惊人，其中也有针对侧面攻防的招式，可以说MK5是一个真正的3D格斗游戏。

本作战斗还有一个非核心的系统，部分招式可以将对手打倒在地面后立刻原地反弹起来继续浮空，弹起的高度因人而异大致有1人高，这时可以继续追打。这种系统后来被2007年的《TK6》和2008年的《VF5R》所发扬光大。

终结技也有了明显的进化，PS2时代的机能自然与5年前不可同日而语，这次摆脱了4代终结技"一滩红色方块"的悲剧，重新诠释了"血腥"的定义：鲜血满地，肉渣飞散，骨断肠流，一切看上去都是那么逼真和恐怖。终结技的表演性也大为增强，凶手更为嚣张，他们会大摇大摆的走到残尸上

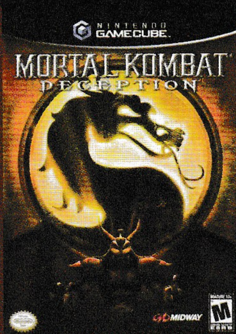
再狠狠踹上一脚，被害人也不再是木头一根，他们在被杀的那一刻也会极其痛苦的抽搐和挣扎。而Sub-Zero经典抽骨终结以更残忍形态回归（从对方背部插进手掌，握住脊柱把整副骷髅从身体里扯出来，只留下地上一张蜷曲的滴血人皮）更是令人振奋。可惜的是终结技被减少到每人一种，场地终结也被取消，令人稍感遗憾。

继承《MK》系列一贯隐藏要素丰富的优良传统，MK5也是一个百宝箱。MK5自带非常多弥足珍贵的花絮，包括一段由制作人ED BOON亲自讲解的MK历史资料短片，以及一支由美国新金属乐队Adema为MK5量身定做的音乐Video "Immortel"，这支Video以人气角色Scorpion为主角，配合火爆的实拍现场摇滚，非常劲爆，有兴趣的朋友可以自行搜索。

俗话说没有钱是万万不能的，这句话如今同样适用MK5。玩家在游戏过程中会得到各种颜色的金币，这些钱可以用在一个名为"THE KRYPT（加密）"的模式当中。这个模式其实就是一个3D的墓地场景，墓地里矗立着百来个墓碑，你可以在这里盗墓。哦不，是消费钱币开启坟墓，每座坟墓里都是各式各样的附加内容，比如隐藏场地啊，隐藏人物，隐藏造型，原画等等。

当然本作远非完美，"RUN"被取消之后游戏节奏明显放慢，动作的复杂化使人物出招速度慢了一拍，固定连击的出招节奏也要求比较精确。尽管不足甚多，但本作还是大获好评，最终销量为200万以上，堪称美式格斗的New Hope。





进化

MORTAL KOMBAT DECEPTION

2004

时隔两年，Mortal Kombat 携新作《Deception（欺骗）》再次卷土重来，本作开始不再用数字为游戏命名。游戏不但保留5代的各项优点，将人物的平衡和系统的强化更上一层楼，让《Mortal Kombat》再次将欧美格斗游戏推到了世界级的高度。

本作在人物数量上并没有大的突破，24人的阵容只能说是中规中矩。前作的人物大多也会登场。剧情紧接MK5的结局，当雷神、尚宗、拳痴三人尤自缠斗不休之时，MK史上最强最凶BOSS——龙王ONAGA（奥拿迦）堂堂登场，一击就打平了众人迫得雷神以自爆获得短暂的撤退机会。

战斗系统和5代基本相同，只是进行了一些微调和理所当然的强化。游戏中首次加入了"BREAKER（主动破坏）"这一特殊格挡。其实一点也不神秘，就是《DOA》中返技与《街霸ZERO 3》的防御反击的结合体。人物血槽下面的闪电即是每局中可以使用主动格挡的次数。使用该系统可以断掉对手的连续技，就算你正承受对手对你的浮空追打，也可使用此系统弹开对手。人物血槽下还有3个表示受创部位的小方格，作用不大。

群众的眼睛是雪亮的，有限的调整和强化明显满足不了他们的胃口。既然战斗系统目前没啥更好的想法，那只好另辟蹊径。制作组最终把突破口放在了"环境互动"这一环节上。

《欺骗》的场景非常复杂且机关重重，场景不再是单纯封闭的容器而是充满了变数与危险。例如在一个挂满尸体的格斗舞台中，那些不停晃来晃去的尸体会撞击玩家甚至撞飞。而场地中的不少区域都是可以破坏的，并且有可能造成被攻击的玩家因为场地破坏而被打飞出局。在那些可破坏的场地中还有一些隐藏区域，这种互动所表现出来的乐趣可以说是任何一款3D格斗游戏无法比拟的。

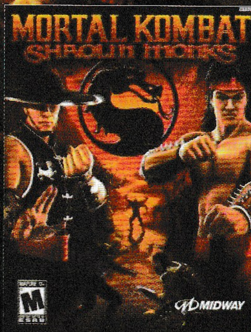
有了高互动的场景就可以大做文章，"环境终结技"的产生就是环境互动的升华。绞尽脑汁的系列制作人ED BOON对《欺骗》中的"环境终结技"推崇备至。"环境终结技"不同于过去只能在终结时使用的"STAGE FATALITY（场地终结）"，它的方式更加简单，场景周围通常有一些看似危险的区域，比如铡刀，绞轮，断崖等等，它们周围都有明显的红线标识，你只要想办法在战斗时将对手击飞进这些区域就可以了，这将使得整个战斗的结果瞬间逆转。这些死亡场地的终结效果也十分血腥，毫不逊色于正统终结技。不可掉以轻心的是，有些看似无害的场地也会随时变成杀人陷阱，YINYANG ISLAND（阴阳岛）就是其中之一，这个看似阳光明媚的海滩天堂每过10秒就会变成阴沉可怖充斥着食人鱼的人间地狱。

终结技方面回归了传统每人2种技能，特别有创意的是每人增加了一种名为"HALAKIRI（日语はらきり，即切腹）"的自杀技，当战败即将被终结时快速输入自尽指令，只要先于对方就能够自行了断免受屈辱，这大概也算不屈的一种表现吧，总比现实中输局摔手柄或干脆"真人快打"来的好。尽管是自行了断，自尽技也是十分血腥的，比如猛磕头直到把脑袋磕爆，看来制作人员多少还有些受虐倾向。

《欺骗》是一款诚意十足的作品，游戏中除了传统的对战和"THE KRYPT"墓地外更是加入了几大全新的模式让这款游戏充满了乐趣。包括"KON QUEST"、"CHESS KOMBAT"和"PUZZLEKOMBAT"。"PUZZLEKOMBAT"是一款以Q版游戏人物为角色的落下消除方块游戏，玩法类似街霸方块，Q版人物也会打打闹闹，如果胜利了同样会使用终极技。而"CHESS KOMBAT"则是一个国际象棋游戏，以MK的角色作为棋子，当两方棋子接触时则以格斗来决定胜负。想到什么了？《哈利波特与密室》中的石棋阵，就是那种玩意。

最令人惊喜的是"KON QUEST"模式，这是一个结合了《Mythologies Sub-Zero》与《Special Forces》2个外传特征的游戏，讲诉的是本作主角SHUJINKO（苏荆轲）青年时受神秘人欺骗打破封印解放龙王的剧情。游戏有升级和时间概念，还可以任意攻击行人，完成各种任务，内容相当丰富，到处充满了秘密，许多隐藏要素都需要在这个模式中取得。当你打穿这个模式后再次进入就可以在场景"刘康之墓"里刨出他的粽子，哦不，是取得最后一名隐藏人物僵尸刘康。可以说这是一个有大量的RPG元素的《GTA》，我们完全可以把这个模式独立出来进行。从此《真人快打》不再仅仅是以暴力血腥来吸引玩家，完整的游戏构架使其在家用机平台上获得了崭新的生命力。本作GAMESPOT评分8.5，销量首周即破百万。





功成

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS 2005



如果用如今的热词来评价这个作品，那就是“神作”！在惨剧《Mythologies Sub-Zero》和悲剧《Special Forces》之后，八年磨一剑的Midway终于扬眉吐气，向世人证实了MK不仅是个优秀的格斗游戏，他在其他邻域同样能大放光芒。

《Mortal Kombat Shaolin Monks(少林武僧)》由Midway收购的Paradox Development工作室开发，同样是一款动作游戏，该作于2001年就投入开发，中途险些胎死腹中。所幸老天有眼，虽历经风波终得以全新的面貌展现在世人面前。

游戏的剧情来自MK2的并与MK4有所联系，玩家这次可以选择刘康，空佬在内的多名角色进行游戏，更难能可贵的是游戏支持同屏双打，更精彩的是双打时还可以使用华丽无比的合体终结技！

《Shaolin Monks》的战斗突破了以往的风格，游戏主要以3D横卷轴进行，游戏人物可以在整个场景内全方位移动。人物动作不再拘泥于和MK对战作品出招一致的设定，而是采用了《真三国无双》那样简洁易出的拳脚组合，同时配合摇杆对攻击方向进行修正，这更使得本作给人以浓烈的街机游戏风格的感觉。

作为格斗游戏特征必杀系统自然不能丢弃，少林武僧使用必杀键配合拳脚的方式负责必杀技，必杀键通常都设定在手柄背后的LR位置，无论玩家是在移动还是通常攻击都可以很方便地使出必杀技。而本作依然有RPG的升级概念，升级后的点数可以在菜单中解开新的必杀或升级原有的必杀，刘康的火球升级后可以连发3个，威力巨大动作也非常帅。

游戏画面在PS2级别中属于上乘。场景非常丰富，MK2中的著名场地随处可见。游戏过程也不是普通ACT那样遇神杀神一路冲到底，丰满的剧情充斥着整个游戏，很多地方都要开启机关或者相应道具才能发展剧情，一些场景需要取得特定的技能才能进入。BOSS战更是充满挑战，必须细心观察摸清规律，有时还要活用机关才能胜。

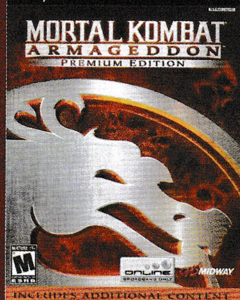
游戏的手感同样出色，虽然还算不上拳拳到肉但仍然行云流水，秒杀北斗无双的健次郎。人物的重击可以直接挑空敌人，随后可以跳上去一顿追打，非常过瘾。美中不足的是敌人太容易浮空感觉有点飘。双打时乐趣大增，还可以使用合体技。

终结技可以随剧情和升级获得，每个角色都有十种左右。终结技对杂兵一击必杀，性能也不尽相同，有的只是杀单个杂兵，而有的终结技则可以身边一圈一锅端。如何合理合时的使用终结技显然是个战略性的问题。

比较有意思的是除了闯关模式外，本作也带有对战模式。在游戏场景中隐藏着各种支线剧情和MK2中的人物，如果你完成任务或找到这些隐藏在角落的人物就可以在VS模式中使用。如果完成其中一个称为“SOMKE的挑战”系列任务还可以开启原汁原味的街机版《Mortal Kombat 2》。

极其难能可贵的是，Midway这次在游戏提示上做到了家，如果玩家长时间卡在某处没有头绪屏幕上会亮起相应的提示，即使不小心阵亡也会提示该如何过关，极其贴心。本作销量同样轻松过百万，不管你是不是“《MK》系列”的FANS，只要是动作游戏爱好者都不容错过这款美式动作游戏中的佳作，再次强烈推荐！





争议

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON 2006

《Mortal Kombat Armageddon（末日战场）》是Midway在前世代主机上的最后一款，也是“《MK》系列”最奇特，具争议性的作品。

游戏的开场动画就足以让所有FANS热血沸腾，正邪双方大队人马组团撕杀的场面和气势极其震撼，进入游戏菜单后更是虎躯一震：整整62名可选角色！差不多一个连的超华丽阵容真的是眼花缭乱，顿时让可选32人的MKT黯然失色，并让人产生奇妙的错觉：这莫不是MK无双吧？

细数人员，整个“《MK》系列”有头有脸的角色统统出战，比较奇特的是1个和剧情完全无关的人物：浑身缀满感应器的MK的动作捕捉演员。这项参战记录直到今日也未曾打破。

似乎嫌人物还不够多，Midway破天荒的在末日战场中引入了一个极其强大的自创人物系统，究竟强大到什么程度呢？可以说可调细节之多可与《上古卷轴4》媲美，凡是人体，除了隐私部位和指甲长度无法调整外几乎都能在这个系统中找到相应的选项。当然你非要调什么汗毛的长度那是没有的，就是有也看不见。除去给人物造型外，玩家还可以自定义武士的流派，武器，和必杀技，虽然这个系统并非MK首创在以往的《WWE》之类体育游戏里也常能见到，但能做到如此细致在格斗游戏中还是第一遭。

为了照顾这庞大的军团，Midway不得不删除了一种风格。尽管如此，人数暴增的弊端还是暴露无遗：别看人多，至少一半以上人的动作和必杀都是差不多的，区别仅是细节和特效。这也怪不得他们，不然这庞大的工作量必定让员工纷纷“HALAKIRI（切腹自尽）”。

战斗系统和上作区别不大，受《少林武僧》影响，这代特别独立了空中连击（AIR COMBO）。每个角色都有一招出招简单的挑空技，挑空后对方的位置要比普通浮空来的更高满空时间也更长，此时可以跳到空中用A1A1A1之类的固定连击追打，而之



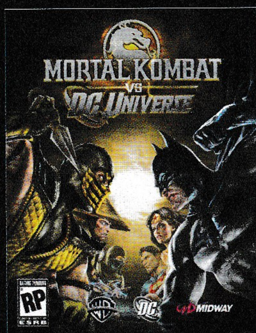
前作品中的空中连击是无法跳起在空中用固定连击的，这是一个比较大的区别。如果你先于对方落地还可以再次挑空继续追打，达到数十Hit不成问题。

本作同样继承了前作中大受好评的征服模式和迷你游戏，征服模式这次摒弃了繁琐的任务制干脆就变成了"MK无双"，而方块和象棋2个游戏取消，重新设计了一个称为"MOTOR KOMBAT"的Q版卡丁车游戏，玩法和《马力奥赛车》一样，当然少不了的是MK特色的即死机关。

MK史上最具争议的部分来了，本作的终结技进行了彻底的，颠覆性的变革，每个人物不再有其独一无二的终结技，而是由一个名为"KILLER FATALITY"的自创终结系统所替代。

这个系统将终结动作详细分解成若干小动作，玩家必须在屏幕上显示的一条时间槽消失前输入某种终结动作，这个动作完成后时间槽再次出现并加速消失，此时输入下一种动作，直到终结时间彻底消失或者输入了直接致人死命的毁灭动作为止。尽管这种迷你游戏般的终结技的确够暴力、够血腥、够刺激，也不缺研究价值，可惜过于繁琐的操作和几乎雷同的结果使得原本体现角色个性的终结技变成了廉价的杀鸡表演，正因如此，这个系统并没有被大多数人认可。本作GAMESPO评分7.0，销量还是轻易的过了百万。





联合

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
2008

由于本作一半的人物来自DC漫画世界，而DC的这些英雄是从不乱杀人的（啊！我悟到了，格斗的最高境界就是和平，就是不杀）。而MK那边不管好人恶棍统统都是《刺客联盟》的VIP。这就造成一个问题，显然DC是不可能让超人把人分尸更不舍得神奇女郎被人剥皮拆骨拿来烹，而MK没有了终结也就不称之为MK。双方妥协的最终结果是将终结技分为2类，MK的杀人狂仍然是一如既往的FATALITY，而DC英雄则是HEROIC BRUTATLY，但无论哪种终结技，它都没有分尸，挖心那样过火的动作和血腥的表现，以往的尸块，肉渣，血流满地在本作中统统没有，拿今话来说就是被和谐了。而DC英雄的HEROIC BRUTATLY往往是一顿老拳了事，对方被打倒后还会有明显的挣扎动作以示平安。本作的ESRB评级为系列惟一的"T"而非"M"。 正因如此，制作人ED BOON广受炮轰，许多玩家纷纷表示这不是MK而拒绝购买。但MK和DC英雄的魅力是不可阻挡的，本作的销量在一年内就超过180万。





一款有着16年历史的游戏要想给玩家一个惊喜不是件容易的事。不过《Mortal Kombat》算是做到了，他们的最新作《Mortal Kombat VS DC Universe（致命格斗大战DC漫画英雄）》把传统的MK角色和美国漫画英雄结合在了一起，的确是新鲜感十足。游戏的画面视觉得益于虚幻引擎3，你可以在游戏中看到高度精细的毒蝎和绝对零度的造型。DC漫画英雄的表现也很亮眼，只是因为他们常年穿着紧身衣外出所以看上去比较朴实和寒碜。

本作阵容既豪华又强大，MK方面人物包括：Scorpion（蝎子）、Sub-Zero（绝对零度）、Sonya（索尼娅）、Jax（加克斯）、Shang Tsung(尚宗)、Liu Kang(刘康)、Raiden（雷电）、Kitana（吉塔娜）、Kano（卡诺）、Baraka（巴拉卡）、Shao Kahn（绍康）。

DC方面人物包括：正义联盟五元老Batman（蝙蝠侠）、Superman（超人）、Wonder Woman（神奇女侠）、The Flash（闪电侠）、Green Lantern（绿灯侠）以及Catwoman（猫女）、The Joker（小丑）、Shazam（神奇上尉）、Deathstroke（死亡液体）、Lex Luthor（莱克斯？卢瑟）、Darkseid（达克赛德）。剧情则是美漫常见的穿越和平行世界。

除了加入新的人物之外，游戏制作组还针对游戏的系统进行了全面的革新。可以说制作组对于原系列的方方面面进行了一次大清洗运动，尤其是在战斗系统方面他们几乎作了全面的翻新。

"《MK》系列"的剧情

虽然欧美人士的脑筋一贯很单纯，可是他们编出来的故事实在是令人惊叹不已。与《街霸》那种几十年如一日的故事线相比，《Mortal Kombat》则继承了美式漫画一贯庞杂、反复、人物关系错综复杂的特点，就算是老手也未必能解释个十全十美，这里只能就官方故事主线做个简介。

世界观

在《MK》系列的故事情节中，这个世界是由许多星球所组成的。在天堂中有许多天神长老，是他们用无尽的智慧和力量永远地统治着这个世界，注视着这个世界的生息繁衍。在一个名叫地球的星球上也居住着许多年轻的天神，他们默默的生活在地球人之中。另一个名叫NETHEREALM的死亡星球被用来关押一些邪恶的灵魂，地球人称它为"燃烧的地狱"。

SHINNOK的堕落

在地球形成之后，原本是天神长老之一的SHINNOK被贪婪和权利所诱惑，他决定用他无比的神力来统治地球。为了使他的计划不被其他天神长老所干涉，SHINNOK制造了一个具有神力的护身符。当SHINNOK来到地球之时，他遇到了一个年轻的天神——地球的守护者雷神RAIDEN。RAIDEN最终获得了这场战争的胜利，并将SHINNOK放逐到死亡星球NETHEREALM。

EDENIA星球的毁灭

世界上还存在一个和地球类似的具有高度文明的星球，它的名字叫做EDENIA，被其国王JERROD和王后SINDEL（辛蒂尔）所统治。但是黑暗君王SHAO KAHN（绍康）侵略了这个星球并杀死了国王JERROD，为了他的下一个目标——入侵地球！

SHINNOK的复苏

几千年过去了，一个名叫QUAN CHI（拳痴）的黑暗法师来到了NETHEREALM，他帮助SHINNOK成功的推翻了LUCIFER的统治并取而代之。SHINNOK希望离开NETHEREALM统治更广阔的领域。但是要做到这点只有一个办法，那就是重新得到他当年

未来 MORTAL KOMBAT……



正当《Mortal Kombat》踌躇满志地准备在次世代一展拳脚时，悲剧发生了。"《MK》系列"的东家Midway终于没能撑过08年的金融危机，股价曾一度跌到0.25美元。尽管《MKvsDC》表现出色仍然没能挽救负债上亿的Midway。

在"《MK》系列"岌岌可危的时刻，华纳兄弟伸出了橄榄枝收购了Midway旗下的部分资产，其中自然包括了《Mortal Kombat》。目前华纳兄弟公司基本完成了对Midway旗下工作室的收购工作。华纳兄弟目前所拥有的为实质上Midway美国的所有资产，包括"《Mortal Kombat》系列"的版权与位于西雅图、芝加哥的研发工作室。其中开发《Mortal Kombat》的Midway芝加哥被华纳兄弟重命名为"WBGames Chicago"，也就是华纳兄弟游戏芝加哥工作室。

根据内部人士的消息，芝加哥工作室正在开发新一代的《Mortal Kombat》游戏。现在所知道的消息：游戏的定级是M级，游戏类型为格斗，游戏风格会是怀旧型，会有新的战斗系统。《Mortal Kombat》是否能重现往日辉煌，我们拭目以待。



"《MK》系列"之最

"《MK》系列"的荣耀

尽管"《MK》系列"引起的社会舆论可谓波浪滔天，但这并不能遮盖MK对整个游戏设计业做出的贡献。事实上，我们如今玩的很多idea认祖归宗都来自"《MK》系列"。

九十年代初最大的游戏广告投入

Midway将《Mortal Kombat》移植到当时主流游戏平台上时，游戏的发行商ACCIAIM不惜血本为《Mortal Kombat》投下了近1000万美元巨额广告费，堪称20世纪90年代初游戏史上的最大手笔，此举成功地将《Mortal Kombat》一举打造为一流品牌。

最早的格斗游戏隐藏人物

MK是首次引入隐藏角色概念的格斗游戏。在1992年的MK1代中，如果满足特殊条件则可以与隐藏角色REPTILE（蜥蜴）对战，但这代中的蜥蜴只是个蝎子与绝对零度的结合体，没有自己的招式。而Capcom的首个隐藏角色Gouki（豪鬼）则要到1994年的《SSF2X》才出现。（《SF2》的四天王不计算在隐藏角色之内，因为他们是游戏流程中必会遇到的对手）

最早的格斗游戏场地切换

还记得在《DOA3》（死或生3）中饱受赞誉的场地更换吗？你可以从山顶打到山脚，从房间内打到大街上。实际上，场地切换这一概念早在1995年的MK3中就已经有雏形了，在MK3中，你可以一个上钩拳将对手打飞并撞穿天花版，接着跟随对手跳到上一层不同场景继续战斗。

最早的组队战

在MK初代中，玩家在与七名对手对决后，还要面对以往对手二人一组的挑战。在这三轮战斗中，对手会在阵亡后立刻补上另一名角色。而到了1993年的2代中，直接就提供了2 ON 2 KOMBAT的组队战模式，早于1994年的KOF。

最早的空中连击

在1992年的MK初代中，就已经实现了挑空——空中连击这样的战斗方式，是后世一切空中连击（《GGXX》等）的开山鼻祖。

最多的可选人数

在《Mortal Kombat Armageddon（末日战场）》中，游戏总人物达到了62名，这个纪录至今仍然没有任何一款正统格斗游戏能打破（同人作品排除在外）。

最早的家用机3D格斗网络对战

MK是首次实现网络对战功能的家用机3D格斗游戏。在2002年的《Mortal Kombat 5 Deadly Alliance》中已经率先实现了此功能，早于2004年的DOAU。

最稳定的销售业绩

值得称赞的是，MK是目前惟一销量能与"《街霸》系列"相提并论的格斗游戏（"《街霸》系列"在Capcom 2008财年报告中统计的销量为2700万，"《MK》系列"截至2009年初的总销量同为2700万，虽然另有消息说"《铁拳》系列"的总销量已经突破3000万，但是不要忘记，其中主机的同捆版占了相当一部分数量，如果实打实的算起来还是不及SF和MK）。

也许还是有不少SF和TK的玩家对MK销量不屑一顾，这里有必要提醒一下：MK虽然同为格斗游戏，但由于种种原因它在日本等亚洲国家的影响和销量几乎是可以忽略不计的，在首先放弃日本这一巨大格斗游戏市场的前提下能取得如此成绩可以说相当强悍了。而且"《MK》系列"的销量都比较稳定，基本每作都能保持在200万上下。

硕果仅存的美式格斗游戏

曾几何时，美式格斗也曾铺天盖地，然而人类在前进社会在发展，一切不符合时代需求的牛鬼神蛇统统被扫进了历史的垃圾堆。在日式格斗一统天下的如今惟一屹立不倒还能在主流平台放光彩的美式格斗游戏只剩《Mortal Kombat》（《拳击之夜》及《WWE》这些体育游戏排除）。也许"《MK》系列"会是美式格斗游戏最后的光芒。



“《MK》系列”的周边



按照娱乐业的一贯作风，MK这棵摇钱树是万万放不得的。在“《MK》系列”走红的同时与之相关的漫画、动画、电影、音乐、电视剧、玩具甚至舞台剧纷纷接踵而至。

1994年，趁着MK在欧美大行其道，相关厂商不失时机地推出了根据游戏改编的漫画《Mortal Kombat》，同时又推出了漫画和游戏的原声专辑《Mortal Kombat：ALBUM》关于这张专辑下文另有讨论，这里就不再复述了。而对于国内玩家最为熟悉的是“《MK》系列”二部电影《Mortal Kombat》及《Mortal Kombat Annihilation》。

1995年，由美国新线电影公司New Line Cinema制作，“《MK》系列”首部同名电影《Mortal Kombat》在美国上映，毫无疑问地征服了所有前来观影的MK迷。这部由保罗？安德森（Paul W.S. Anderson）执导，克里斯多夫·兰伯特（Christopher Lambert）及香港著名动作演员仇云波（Robin Shou）担任主演的影片以2千万的小成本创下了当时游戏改编电影票房最高纪录——7千万美元！这个记录直到6年后才由《古墓丽影》打破。

虽然这部影片的评分并不高（IMDB评分5.4/10，评级PG-13），但这丝毫不影响它成为电玩改编影史上的一个里程碑。

里程碑的铸成并不是瞎捧胡吹，对于主要由电玩迷捧场的电玩改编电影来说，最重要的就是四点：剧情、角色、场景、动作。这四点至少要符合原先游戏的设定才能被认为合格。

MK首部电影的剧情完全来自游戏初代，游戏中七名可选角色，一名隐藏人物及二名BOSS全数登场，由克里斯多夫·兰伯特饰演的雷电（Lord Rayden）一袭白发，睿智、冷静，充满领袖风范，偶然露出的一丝幽默，可谓MK电影之胆。香港武星仇云波饰演的刘康热血，单纯，玩世不恭背后深藏的责任感，尽管不像游戏中那样经常“龙吼（李小龙的经典叫声）”，同样获得了影迷及游戏迷的认可。至于电影中出现的那2名作为“《MK》系列”标志的忍者Scorpionida与SubZero，简直是活生生从游戏中跑出来的。而惟一非真人扮演而以全CG演出的角色GORO也应用了当时最先端的电脑CG技术。

以场景而言，整个影片的略带古铜的色调充分还原了游戏中原先那种黑暗东方神秘色彩和古朴，诡异的气氛，那突入云端的崇山，树立在孤峰之巅的巨神像，随处可见的面目狰狞的武士雕像，阴暗诡异的洞穴，Scorpionida与John对决时那铺满了尸骨残骸的地下矿场，以及最终决战时地下冒出尖刺的死亡场地，几乎完全还原自MK游戏。

作为格斗游戏改编的电影，动作设计更是重中之重。虽然游戏本身的动作非常笨拙，电影的打斗设计则更大程度上参考了现实中的格斗动作，可谓既拳拳到肉而又不失观赏性。而仇云波自身就是著名的武指更是保障了动作的可看性。尤其出彩的是，MK电影版最大限度地还原了游戏中著名的必杀技＆终结技。Scorpionida的钩索，刘康的低空连踹脚，Subzero的冰结碎尸无不令粉丝大声喝彩。





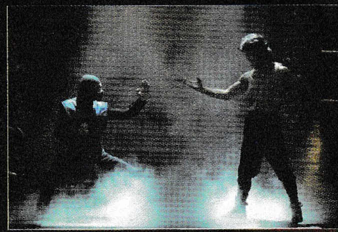
最赞的还要数电影中的配乐同样来自MK游戏，MK玩家很容易分辨出哪段电影音乐来自MK游戏的哪个场景，而影片开场时的怒吼“Mortal Kombat！！！”更是让人热血沸腾。虽然之后的改编电影如《古墓丽影》，《生化危机》在制作和票房上远远超过MK电影，可惜白璧微瑕，在配乐上始终无法令游戏迷得到代入感，所以个人认为要论游戏改编电影，“《MK》系列”的无疑是NO.1。

1997年，新线电影公司推出了“《MK》系列”第二部电影《Mortal Kombat Annihilation》。非常可惜的是，尽管投入了相比上作成倍的资金，然而在导演，主演大换血的情况下仇云波也独木难支，不仅难续辉煌，更是难堪地成为改编电影的反面教材之一。本片IMDB评分3.1/10，票房惨败。

第2集可以值得一提的是英国顶尖武术家雷·帕克，他的电影生涯就是从本片里做替身演员开始的，其后十几年中出演过《星战前传》中的达斯魔，其最近一部作品为2009年特种部队movie中的人气角色蛇眼（Snake Eyes）。

除了2部“《MK》系列”电影，MK共计还出过TV动画版《MK－Defenders Of The Realm》(1996，13集)，家用录相版《MK－the journey begins》(1995，4集，系列第一次动画化），电视剧《MK－conquest》(1998－1999，22集完结，据说有第二季），电视节目《MK－live tour》(1995）而后于1996年改编成舞台剧，一些小说（电影改编），官方及同人的漫画无数，一套万智牌类的纸牌产品等等。据悉，传闻不断的“《MK》系列”电影第三部已经排在2010年的计划表中，内容可能是第一集的重拍，让我们翘首以待吧！





亲手制造的那个护身符。QUAN CHI花了数百年的时间，仍然没能为SHINNOK夺回标有护身符位置的密图。而最后也只有少数几个少林僧人知道那张密图的所在及其来历，其中的一个名叫KUNG LAO(空佬)。(Mortal Kombat 四代前传剧情)

格斗之王大赛

在SHAO KAHN控制了异次元世界后不久，地球上一位来自东方的贤者预感到了黑暗君王对地球的野心。为了阻止SHAO KAHN的阴谋，他开始实施了一项保卫地球的计划——格斗之王大赛“Mortal Kombat”。全世界的格斗家、武士将云集少林来争夺格斗之王的桂冠。如果来自于异次元的格斗家能蝉联10届冠军，那么SHAO KAHN将可以毫无阻碍的侵入地球并为所欲为。最终，一个效忠于SHAO KAHN的名叫SHANG TSUNG(尚宗)的少林叛徒赢得了大赛。然而重回少林的KUNG LAO击败了他。(电视剧《MK—conquest》剧情)

黑暗统治

不久，SHANG TSUNG带着部下SHOKAN(四臂族)战士GORO(高洛王)卷土重来，GORO击败了KUNG LAO，从而夺得了新一届格斗之王的冠军。从此，少林失去了掌控格斗之王大赛的能力。GORO以其无人能及的实力连续赢得了九次冠军，只剩下最后一次机会可以阻止地球落入SHAO KAHN的魔爪了。同时SHANG TSUNG通过被其吸收的KUNG LAO的思想和记忆发现了那张密图的所在。(电视剧《MK—conquest》剧情)

SUB-ZERO和SCORPION

在中国的东北部有一个具有数百年历史的鲜为人知的暗杀组织——LIN KUEI(灵魁)教，而SUB-ZERO(绝对零度)则是该组织的第五代传人。而由LIN KUEI教叛徒在日本建立的另一个组织——SHIRIA RYU派出代号为SCORPION(蝎子)的忍者被派去执行和SUB-ZERO完全一样的任务——取得密图。二人终于在少林相见，随后SUB-ZERO杀死了SCORPION，SUB-ZERO成功地将密图带回了LIN KUEI教，QUAN CHI终于得到了梦寐已久的护身符。(Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero 剧情)

新一代的地球战士

SHANG TSUNG以私人身分向RAIDEN发出了参加格斗之王大

赛的邀请。RAIDEN毅然接受了SHANG TSUNG的挑衅，他转化为人类的形态前去参赛。LIU KANG（刘康）原为少林僧人，现在则是一神秘组织——白莲教的成员。同参赛的还有JOHNNY CAGE，一名好莱坞炙手可热的一线动作明星；KANO——犯罪集团黑龙会成员；SONYA BLADE——正在追缉KANO的女警官；SUB-ZERO以及他的宿命对手——复活的SCORPION。（Mortal Kombat 初代剧情）

人类的胜利

在随后的比赛中，LIU KANG击败了不可一世的GORO，同样SHANG TSUNG已然不复当年之勇，最终无奈的败给了LIU KANG。然而SHAO KAHN放过了失败的SHANG TSUNG并使其重获青春，条件是诱使人类战士进入异次元。（Mortal Kombat 初代剧情）

新的战争

LIU KANG赢得冠军后回到了少林，不料少林遭到攻击，愤怒的LIU KANG决定前往异次元讨回公道，途中，LIU KANG遇到了KUNG LAO（前格斗之王大赛冠军的传人，与其同名）并与其结伴而行，同去的还有JOHNNY、JAX等。RAIDEN则独自一人前往异次元去挑战SHAO KAHN。（Mortal Kombat 二代及Mortal Kombat Shaolin Monks剧情）

入侵地球

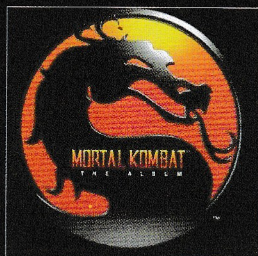
随着一个巨大的空洞突然出现在地球的上空，SHAO KAHN对地球的入侵拉开了序幕，SHAO KAHN来到了地球，无情地夺去了人类的灵魂并逐渐使地球变成了异次元世界的一部分。在SHAO KAHN的灭绝小队攻击之后，只有8名地球战士得以幸存，他们是：SUB-ZERO、JAX、SONYA、LIU KANG、KUNG LAO以及3名新的地球战士——STRYKER、KABAL和NIGHTWOLF。（Mortal Kombat 三代剧情）

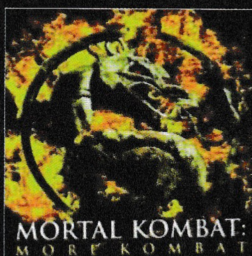
最后的时刻

由于地球与异次元世界正在合并，JOHNNY在地球上获得暂时重生并再次与他的战友并肩奋战。经过一场恶战之后，SHAO KAHN眼看着自己曾经强大无比的军队被彻底击垮了，他不得不接受惨败的命运。（Mortal Kombat 三代剧情）

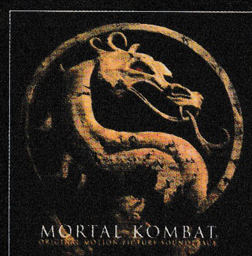


“《MK》系列”的音乐









红花还需绿叶衬，优秀的作品自然少不了优秀的音乐。虽然同类作品《街霸》、《侍魂》的配乐也十分出色，但究竟被压在游戏本身的光芒之下。而“《MK》系列”音乐的风头则完全不逊于游戏本身带来的震撼，部分作品甚至在不知不觉中影响到了我们的生活。

单以游戏而言，“《MK》系列”较多地采用了黑暗东方神秘色彩的配乐，古老、神秘而又略带诡异，很好地配合了游戏本身那种奇幻、诡异的场景和意境。其中采用的充满中国特色的祭奠开始时的锣鼓打击乐，以及终结技出现时那三记深沉的重低音更是给人留下不可磨灭的印象。

平心而论，MK游戏本身的音乐虽然很有特色，而真正名声大噪的却是“《MK》系列”的四张CD。

1994年，趁着MK在欧美大行其道，相关厂商不失时机地推出了根据游戏改编的漫画《Mortal Kombat》同时又推出了漫画和游戏的原声专辑《Mortal Kombat：ALBUM》一共10首曲子，风格是还未流行到大陆的欧美式舞曲&说唱。

由于种种原因，直到1995年末这张专辑才以打口磁带的形式到达中国。当时的中国歌迷还陶醉于港台的靡靡之音中，不是很接受欧美地区的说唱和舞曲的风格，但南方的不少舞厅和酒吧DJ都收藏了这张CD，他们把它重新灌制成DJ打碟时用的黑胶，变成了HIGH曲。中国大陆早期的迪吧的音乐都是出自这张CD！当时比较熟悉游戏音乐的很多人对这张CD总是抱着“似曾听过，好像见过”的印象，却无法将之与游戏联系起来。我个人认为这张专辑特别适合跳舞，非常的HIGH！可以说这是对中国音乐生活最有影响的一张游戏系CD。如今你去一些比较怀旧的娱乐场所，或许还能见到这张CD的身影。

1995年MK电影版被搬上了银幕的同时推出了电影原声《Mortal Kombat [Original Soundtrack]》也是那个年代电影配乐的经典。艺人名单上有KMFDM、PSYKOSONIK、ORBITAL、恐惧工厂、O型阴性、死亡汽油弹、SISTER MACHINE GUN等。这里要重点说一下KMFDM，KMFDM是优秀的工业金属乐队，不过国内很少见。对于工业金属爱好者来说，没有听过他们的专辑真是一种遗憾。

一般来说，北美的电影配乐根据电影风格而定，科幻动作魔幻常用电子或者金属，青春校园剧则是PUNK。在“《MK》系列”之前金属和电子很少合作可以说几乎没有。但是MK开创了金属和电子合作的先例。MK选的都是节奏感极强的舞曲类，再配合高节奏的格斗动作，Very COOL！

1996年推出的《Mortal Kombat-More Kombat》也许会让人觉得有些疑惑，因为一共15首歌，但一首也没在电影里出现过。其实这张《Mortal Kombat- More Kombat》是很多艺人看完电影后有感而发的作品。艺人有异型工厂、水下上帝、水晶手段、埋藏等，都是当时比较有名的乐队，风格也属于工业金属和舞曲的混音。

1997年，MK电影第二部的原声音乐专辑名为《Mortal Kombat Annihilation[OriginalSoundtrack]》。如果你喜欢迪厅也喜欢摇滚乐，那么这张CD会是你很好的一个选择。里面大多都是硬摇滚乐队的舞曲混音歌曲。如果你看过这部电影的话你就会明白为什么会有这样一张专辑了，因为暴力也有属于自己的音乐。







“《MK》系列”与 ESRB 制度

在 MD 和 SFC 争夺欧美游戏市场的那个年代，《Mortal Kombat》甚至一度成为可以左右战局的一颗重要的棋子。由于少年儿童是家用机的主要用户层，对游戏内容管制较严，因此 Midway 将《Mortal Kombat》从街机移植到家用机时，对游戏内容作了修改。SFC 版根据任天堂的要求不仅将终结技的血腥部分删除，连角色被打时飚出的血液也犹如一盆肮脏的石灰水，而 MD 版在默认状态下也看不到血腥内容，但可以通过秘技将街机版中的暴力终结技及血液的颜色恢复（标题画面输入下上左左 A 右下开启测试菜单，然后在菜单 FLAG2 设为 ON，开启血腥模式），销量也要远远高于同时期的 SFC 版。

由于这些暴力场面是隐藏要素而非正式内容，因此美国世嘉自身的评级机构将其定为“13 岁以上”这就构成了日后 Midway 与世嘉被告上法庭的有力证据。因为即使按照今天的标准，《Mortal Kombat》也绝对是一个不折不扣的 M 级游戏。任天堂就是揪住了这根小辫子，怂恿参议员 Joseph Lieberman 控诉 M'dway 和世嘉，并利用舆论压力抹黑 MD 的影响。一时之间《Mortal Kombat》和世嘉成为了美国的电子海洛因和洪水猛兽。这起事件后来越闹越大，甚至闹到了白宫，对整个游戏产业进行限制的法案呼之欲出。任天堂见搞臭 MD 的目的已经达到，局面也已经失控，逐不再兴风作浪，其他游戏公司也人人自危。

事件的最后，各厂商联合制定了行业范围内的游戏评级机构“娱乐软件评级协会（Entertainment Software Association，ESA 简称 ESRB）”，游戏业终于躲过一劫。回想起来，如果当年就有希拉里式的即有绝大权势又对电玩持绝对否定态度的角色，恐怕整个游戏业早已被一棍子打死死不瞑目了。

在这场官司的背后，还接连出现了数起官司纠纷。一位母亲声称自己的儿子被同学用餐刀刺死的原因是被《Mortal Kombat》腐蚀了青少年的心灵，这与《GTA》总是习惯性与校园枪击案“被绑定”如出一辙，是否背后另有人炒作就不得而知。

虽然争议不断，《Mortal Kombat》MD 版在玩家中的反响非常积极，而 SFC 版被讥讽为阉割版，IGN 网站将其评为“史上最烂街机游戏”的第 8 名。1 年后《Mortal Kombat》推出第 2 代，这次任天堂因为前车之鉴不再勒令删除血腥内容，只是在封面上贴了一个暴力内容警告标志。MD 版仍然是玩家首选，人物比例更大，游戏速度更快，《GamePro》杂志认为本作是“西方出产的格斗游戏顶点之作”。

我们可以看到，ESRB 制度虽然确实为保护青少年健康起到了巨大作用，对此我们要首先感谢世家，感谢任天党，感谢真人快打。然而促使其诞生的导火索并非出于“有识之士”对于青少年身心健康保护的本愿，而是出于一个妒妇的疯狂撒泼，MK 则悲剧性地成为了商业战争的牺牲品。相反的，Midway 的每代“《MK》系列”的家用版本均有任天堂主机的份额，从 SFC 到 N64 到最新的 Wii 皆有“《MK》系列”的身影。更为可笑的是，向来标榜健康游戏快乐人生的任天堂再也没有对血腥内容进行限制，该抽肠的抽肠，该肢解的肢解，可见所谓健康游戏在巨大利益面前只是一句空话，让那些口口声声要维护身心健康打击暴力游戏的人士更是情何以堪。

后记

至此，整个《Mortal Kombat》的回顾告一段落，时间仓促若有疏漏还请见谅。虽然《Mortal Kombat》可能永远都是个备受争议的角色，但我仍然希望人们能够剔除糟粕用公正的眼光去欣赏，去评价这个游戏而不是谈虎色变。在本文写作中承蒙中国 MK 联盟、百度 MK 贴吧的各位朋友以及 IORI Maque 朋友提供 MK 音乐方面的信息，在此表示由衷的谢意。最后，让我们再一次高呼：

Flawless victory！



附录

“《MK》系列”全作（注：纯移植／复刻作品忽略不计，统计平台以主流家用机为主）

发售年份	性质	名称	机种
1992	正统	Mortal Kombat	MD／SFC／ARC
1993	正统	Mortal Kombat 2	MD／SFC／ARC
1995	正统	Mortal Kombat 3	MD／SFC／ARC
1995	加强版	Ultimate Mortal Kombat 3	MD／SFC
1996	合集	Mortal Kombat Trilogy	PS／N64
1997	外传	Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero	PS／N64
1997	正统	Mortal Kombat 4	PS2／N64／ARC
1999	加强版	Mortal Kombat Gold	DC
2000	外传	Mortal Kombat Special orces	PS／N64
2001	加强版	Mortal Kombat Advance	GBA
2002	正统	Mortal Kombat 5 Deadly Alliance	PS2／XB／NGC
2004	正统	Mortal Kombat Deception (6)	PS2／XB／NGC
2005	外传	Mortal Kombat Shaolin Monks	PS2／XB／NGC
2006	正统	Mortal Kombat Armageddon (7)	PS2／XB／NGC
2006	加强版	Mortal Kombat Unchained	PSP
2008	外传	Mortal Kombat VS DC Universe	PS3／X360／Wii

“《MK》系列”影响作品
Jackie Chan-The Gung Fu Master ／In Fists Of Fire（成龙快打）
Primal Rage（恐龙佣兵）
Thrill Kill（恐怖杀手）
Street Fight TheMovie（街头霸王 电影版）
Eternal Champions（武士道）
Killer Instinct（杀手学堂）
Bloodrayne（吸血莱恩）
Mortal Kombat Project v4.7（俄罗斯 Winmugen 同人作品）

“《MK》系列”主要周边
电影《Mortal Kombat》（1995）
电影《Mortal Kombat Annihilation》（1997）
家用录相版动画《MK-the journey begins》（1995，4 集，系列第一次动画化）
TV 动画版 《MK-Defenders Of The Realm》（1996，13 集）
电视剧 《MK-conquest》（1998-1999，22 集完结，据说有第二季），
电视节目 《MK-live tour》（1995）

结局

SHAO KAHN 对异次元和地球的黑暗统治结束了，世界恢复了原貌。EDENIA 重新又变成了一个生机勃勃的星球。这时，灾难又一次降临到了 EDENIA 星球，NETHEREALM 和 EDENIA 之间的时空隧道被打开了。EDENIA 星球上夺回护身符的 SHINNOK 再一次向天神发起了挑战，由 QUAN CHI 率领的黑暗军团开始进攻天界。就在 RAIDEN 准备庆祝对 SHAO KAHN 的胜利的时候，他发现天神长老正遭到 SHINNOK 的攻击，而他也几乎成为地球上的最后一个天神。（Mortal Kombat 四代剧情）

新的保卫战

FUJIN 是地球上仅存的为数不多的天神，他赶来帮助 RAIDEN。身处天界的 JOHNNY CAGE 不愿袖手旁观，他请求 RAIDEN 复活他已死的灵魂以此重新加入战斗，重新集合的战士最终击败了 SHINNOK 和 QUAN CHI，然而故事才刚刚开始。（Mortal Kombat 四代剧情）

死亡联盟

短暂和平之后，卷土重来的 SHAO KAHN 和 QUAN CHI 组成了 Deadly Alliance（死亡联盟），他们首先设计杀死了 LIU KANG 而后又干掉了 SHAO KAHN。地球战士面临着最艰难的时刻。（Mortal Kombat 5 Deadly Alliance 剧情）

欺骗

在 RAIDEN，SHAO KAHN 和 QUAN CHI 三人激战的最后时刻，一个究极的怪物出现了，这就是外世界的古帝王，SHAO KAHN 原先的主人——龙王 ONAGA（奥拿迦）！在诱骗了武痴 SHUJINKO（苏荆轲）打破 SHAO KAHN 的封印后终得以复活，并出其不意地袭击了山水和拳痴建立的死亡联盟，再次君临天下。（Mortal Kombat(6) Deception 欺骗 剧情）

末日战场

很久之前，众神曾经预言致命格斗锦标赛将会导致世界的毁灭。每个战士都应该振奋起来面对这个终极的挑战。他们要生存必须依靠他们战斗的能力。世界末日，我们将会让所有战士进行决斗决定谁是最伟大的冠军。 在世界末日，将不会有伟大的英雄，年老之神们不再指引你们，那里只有战斗。世界末日，将会是传奇故事的最高潮。（Mortal Kombat (7) Armageddon 末日战场 剧情）

天堂电影院

十二月底的天空灰蒙蒙，风很大，并不太冷的街上很快飘起小雪，像一幕没布置好的电影场景。我隔着出租车的窗户望了一会，发现自己的呼吸已经在玻璃上形成一团白色水气后才推开车门。下一秒钟的风肆无忌惮地吹在脸上，雪花碰到皮肤，像情人的谴责一样软弱。路边灯火辉煌的西餐厅对面站了几个满脸坏笑的老男人，他们脸上依稀能看见记忆中的稚嫩，只是时光荏苒，现在他们的笑容里已充满皱纹。我揣着一只手跟他们打招呼，在他们的注目礼中带头走向旁边的停车棚，从车棚里推出一辆油绿油绿的邮政用二八自行车。

在我的带领下，其他人也纷纷推出自己的坐骑，各种惨不忍睹的自行车在我们手中咣当乱响，在这沉默到几乎有些无聊的街道上显得分外刺耳，分外的格格不入。

破烂自行车被推到西餐厅门口，毫无顾忌地堆放在餐厅门口。穿着整齐制服的保安看了我们一眼，想要过来说点什么，终于还是没迈出那一步。

西餐厅的迎宾小姐看到我们几个这打扮眼睛都直了，刚想说什么，已经被我抢先一句。我用大概比这位姑娘标准个三五倍的普通话问道："六个人，不要包房，散台有么？"

可怜的迎宾姑娘愣了一下，又在我们身上身下疯狂打量，最终还是被我的提问镇住了，磕磕巴巴地回答说："有，有……您要楼上还是……还是楼下？"

"楼下吧。"我挥挥手，掏出一盒红梅烟丢给身边的大夫，"你们想吃什么？"

接下来的场面立刻变得更混乱，一帮人七嘴八舌地讨论要吃什么的问题，嘴里跑出来的食谱从油炸鸡肉串到炭火红薯多半跟西餐没什么关系，一直说到那位迎宾姑娘都有些想哭了，我才做了第一段陈词总结。

"算了，我们先点喝的，吃的等会再讨论吧。"

看见我这个明白事理的说话了，迎宾姑娘用一种看见亲人的目光迎接我的点餐，拿着电子刷卡器的手都在发抖。

我稍微酝酿了一，朝迎宾姑娘和蔼地笑笑。

"先来十二杯拿铁漱漱口。"

迎宾姑娘震惊了，目光瞬间变成了仿佛在看无药可救的精神病。我们在众多服务员小声议论中施施然坐下，将一件件破破糟糟的外套脱下来，随便搭在沙发座椅上，等待服务员们过来送餐具倒柠檬水。

"人生就是个茶几，上面不仅有杯具（悲剧），还要你为这些杯具付出各种代价。"

我和坐在身边的王震胡扯，一直性格腼腆的王震没说什么，大家只是没心没肺地笑，一笑脸上的微微皱纹就开始风起云涌。

真是老了，不服不行……

没多久，十二杯拿铁被一一端上，我们每人面前都放了两杯。拿铁并不算烫，我们一人一杯端起来，迎着服务员有些吃惊的目光，我举杯倡议："今天能聚在一起太难得了。来，哥几个先

文 nearfar　美编 anubis

走一个!"

其他人轰然应好，精致的咖啡杯撞在一起发出清脆的回响，这个大气磅礴的场面终于让站在旁边勉强保持微笑的服务员崩溃了。虽然也曾经见过不少在西餐厅里喝两打啤酒的强者，像我们这样用咖啡"走一个"的恐怕还是头一遭见到。

这一番言语和举动简直是五雷轰顶，热乎乎的拿铁喝进嘴里之后，我们看到了服务员哭笑不得的扭曲面孔，这也是今天此行的目的之一。

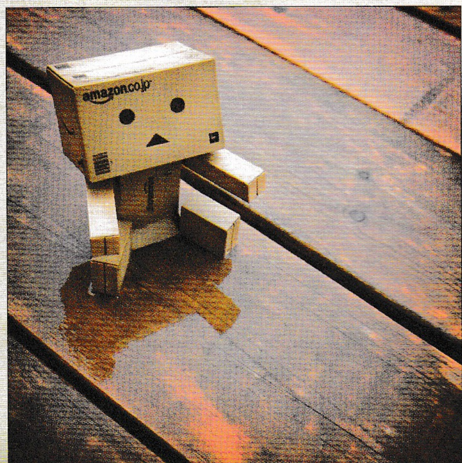
这家西餐厅的咖啡不算便宜，第二杯我们没那么剽悍地继续"走一个"，开始慢条斯理地聊天。西餐厅的大堂经理好像都被惊动了，站在楼梯口附近偷偷摸摸地看向我们。几个看起来身体稍微粗壮一点的男服务员被派到我们周围走动，似乎在防备着什么。

既然已经打到了预期的效果，接下来我们也没做出什么更不靠谱的事儿。对于店家来说，惟一的疑惑可能就是这帮穿得破破烂烂的人是否有能力付账，但这已经不在我们考虑范围之内了，接下来的聊天内容终于回到正题，也就是我们聚会的初衷。

最初这次聚会是因汤海潮而起，所有的症结却都落在王震身上。眼前这几个人的目光里都透着快乐，似乎想要把过去所有不愉快都美化成动人的传说。只是真要说起许多往事，我觉得其中的是非与好坏，却并非我们现在这个年龄和智慧所能说得清的了。

1.

我第一次遇见汤海潮的时候，即使自己深宅不已，也一眼就能看出了是一极品潮人。那是1996年的秋天，我跟几个朋友去老城区的一条巷子里拜访一个对超级机器人大战系列有着骨灰级研究的家伙。事实上很多年之后我才知道，此人只在战术层面拥有骨灰级实力，其实他根本分不清战国魔神和超电磁五号之间的区别，也对百分之九十九的参战机体故事背景一无所知。他把圣战士叫小虫子，管盖塔叫小猫儿，拥有亲切的起名能力和零改造通关的绝强实力。当时我也是个二百五，被人忽悠得一愣一愣，对这位世外高人立刻呈崇拜状。几个人聚在他老人家守护的包机





房里看一群小孩儿打NEO GEO的《世界英雄》，天南海北地聊天。

那种情形很像是三流武侠小说和古代评书里所描绘的那样，一群人因慕名前往某地，看见一位高深莫测的大爷，这群人傻不愣登地纳头便拜……从这个角度来说，历史倒真是有着惊人的相似。在许多年之后的某些夜晚里，我睡不着数羊的时候也偶尔会想，当初的那些际遇和因缘如果朝着另外一个方向发展，挺多破事儿也许就不是今天记忆里的这个模样了。可惜想象力实在匮乏，想了几次都没有想出事物发展的轨迹和结果。在那些乱七八糟的回忆里，汤海潮第一次进入我眼中的形象依然熠熠生辉宛如妙龄少女口中的四环素牙，也仿如《寄生前夜2》里AYA敢为天下先的洗澡CG。在那个纯真蒙昧的年代，汤海潮以一种宛如画中人物的姿态走进我的视野，随后在许多年的相识经历中给我增添了无数欢乐和有趣的段子，对此我一直没有跟他说声谢谢，实在是个美丽的遗憾。

机战狂人本名汪精全，没文化的父母给他起这个名字本是希望他能够精通各种谋生技能，却因为跟历史上某位党国要人名字贴近，得了一雅号曰特务。高高瘦瘦的一个老男人，从我认识他那天开始，他就看上去像是二十七八，十年后看上去还是也没显老多少岁。身上总是穿一件黑色的夹克衫，加黑色的长裤，大分头高颧骨，看上去的确不像是善良之辈。当许多年后我们看了无数日本斗剧的录像，发现游戏宅男大多都长得很有内涵，特务兄算是其中比较帅的那种了。

特务跟汤海潮是劳工与资本家之间的关系。汤海潮因为特别爱玩游戏家庭条件又不错，干脆开了一家包机房。这间包机房就隐匿在民居之中，藏身的小巷口还有一条臭水沟，臭水沟冬天结冰光滑无比，经过者摔倒率远超百分之五十，形成一道天然屏障，显然深得《地道战》等红色经典的精髓。我们越过千山万水来到其中，与特务兄相谈甚欢，乃至忘了外面的时光流逝，就在特务兄打算以微薄工资请大家吃饭的时候，汤海潮回来了。按照好多三流架空小说的说法，历史的车轮在那一瞬间开始咔咔转动，当然也有可能有点卡……

那时已是深秋的下午，天色微暮，昏暗的包机房里一片乱七八糟的游戏音乐声，我和特务面对面坐着，周围还有几个狐朋狗友诸如二驴子、杨远泽和大夫等等。我们这些人一脸圣洁地沉浸在关于《第四次机器人大战》和《新机器人大战》的各种典故里。一群傻不拉几的小子口若悬河地说起BAD结局里全员气力只有50的场面如何应付，那无知又充满了盲目自信的白痴场面让老汪我每次回忆起来都脸红不已。就在我们说到关键处的时候，包机房小黑屋的门被一双强有力的手推开，身穿当时最流行的韩式夹克和紧身长裤，外加一双闪闪发光的DJ鞋。头发染得焦黄，左耳打着耳钉的汤海潮出现在我们面前。这时门外的暮光打在他身上，很有一种从另外一个世界穿越过来的错觉。

"小汪，你看我这双新鞋怎么样?"

汤海潮的第一句话立刻吸引了大多数人的目光，其中当然也包括我。这个自称游戏之魔（当时自称游戏之神的人太多了……）的帅哥进门第一件事就是在跟认识和不认识的人秀他的新鞋。对于一直以来在游戏厅里见惯了猥琐男和死胖子的我来说，忽然看见这么金光闪闪的一个东西还真有点不适应。值得高兴的是汤海潮好像也是个比较容易好客的人，宛如武侠小说里占山为王的山寨首领。汤海潮跟我们这些人还是比较对路的，只讨论了不到半个钟头自己的一身行头，经过特务兄的一番引荐之后，话题就回到了游戏上。大家切磋了几局《KOF96》，聊了一会当时被认为酷到不能行的八神，最后晚上这顿饭汤海潮顺理成章决定请了。

因为人实在不算少，估计也是考虑过钱包负荷的问题，汤海潮最后把吃饭地点定在包机房不远处的大排档。这个大排档的老板是一对夫妻，



老板娘总喜欢用油腻腻的手去摸自己脏兮兮的宝贝儿子，然后又去捏馄饨和水饺，老板则酷爱中国足球，虽然我并不知道他的爱好有没有坚持到许多年以后……在大排档西侧几十米远的位置，就是那条臭水沟汇入故乡河的部分。如果换作十年后，让我坐在这样的地方呆一会估计都会觉得是莫大的侮辱，那时却吃喝不误还把盏言欢，真是时光流逝什么样的混蛋都能慢慢被打造出来。

我现在能想起来，当时我们聊天的主要内容是《时空之旅》和《最终幻想Ⅵ》。玩过《大战略 千年帝国兴亡录》的人都知道，越是长得不错的人物能力值越低，做为一个基本上把一生的全部能力值都长在了脸上的时尚潮人，汤海潮能尝试这两款游戏实在让人有些吃惊。一直到许多年后他自己亲口说起我才明白，原来他只挑同时代里画面最好的游戏玩。《最终幻想Ⅵ》和《时空之旅》还有《圣剑传说3》分别代表了当年电视游戏机的最强画面——还有个《天地创造》，可惜当手头时没攻略，他在各种剧情上被卡了无数次，就干脆没好意思提。

然而我们的谈话最初其实是从“《铁拳》系列”开始。

回想起来，初代时《铁拳》的简陋一句两句说不清，二代好点也有限……现在的《铁拳6》看上去好像一群整容成功的老明星们欢聚一堂，但震撼程度肯定比不上最早的《VR战士》和《铁拳》。相比《VR战士》那种轻飘飘好像在月球表面格斗的感觉，《铁拳》虽僵硬却拳拳到肉的感觉更适合中国玩家一些。对于那个如今已经许多回忆不可考证的年代来说，《铁拳》、《SEGA拉力》和《VR战士》这种“三维游戏”的第一话题肯定是画面。汤海潮正巧也是个极致追求游戏画面的人，曾经有过用大屏幕投影打《坦克大战》的壮举。对于我这种眼中只有RPG和SRPG各种数值的数据控来说，汤海潮的话题是一个很好的补充。在那家大排档里，我们几个人围在一起聊着旁人听起来仿佛天书般的话题，然后一起没心没肺地大笑。这种敢于直面宅男本色的剽悍作风在后来的很多岁月里都风干不见了。不敢在公共场合打PSP的我偶尔想起来这些，会觉得有点唏嘘。

鉴于我当时甚至连“《铁拳》系列”的左右拳和左右脚系统都分不清，话题很快被扭转到了《时空之旅》上，对这个游戏汤海潮倒也很有话题，跟他一起攻略过的几个朋友也异口同声地说起当年最坎坷的一段经历。

“我被卡在时之最果战神那里三个月！”

汤海潮特点之一就是说话表情很丰富，有三流港片演员的风范，眉毛拼命竖起，一双不大的眼睛瞪得溜圆。围观群众无不被这副表情吸引，继而更加没心没肺地大笑。

“三个月……”我忍住笑，顺着他的话题问，“那最后怎么过去的？”

“找了个在沈阳上学的朋友，在游戏批发店里坐着等人就问，等了三天问出答案了，又打电话告诉我……”

“你之前是怎么打的？”

“我就绕着那个广场跑了一圈又一圈，什么反应都没有……”汤海潮一只手抓着筷子，眉飞色舞地继续讲自己的挫败经历，“后来去所有时代跟所有人对话，把所有的怪都打死一遍，还是啥都没有……”

我已经忍不住想要趴着桌子笑了：“三个月……你要是跟战神学了魔法，最终技都能练出来了吧？”

同去的一个朋友杨远泽笑出一口蛋炒饭：“能把所有结局都打出来了。”

“精神还是值得肯定的……”我笑着打圆场，“我玩得比你晚一点，在那里倒是没怎么卡，就是杂志攻略把拿太阳石的顺序说反了，稍微卡了一下。不过可以理解，攻略嘛——你攻不过去的地方，它就都略写……”

充满欢乐气氛的一顿饭吃完，大家就算是朋友了。除了没有拱手说“青山不改绿水长流”之外，我们的行事方式跟武侠小说还真没有太大区别。汤海潮充满了开朗乐观的性格给大家留下了深刻的印象，年仅十八岁就拥有三个不同生意店铺的成功人士形象也闪耀了很多人的眼睛。深夜十点多我和杨远泽他们深一脚浅一脚地回家的路上，大家都颇有兴致的谈论着这个人。我此时并未意识到，关于汤海潮的故事，有着那样极致的夸张和繁复。

在认识汤海潮之后的一段时间里，我们这些人像闻到了腐肉味儿的苍蝇，围着那家破旧的包机房不停打转。PS时代刚刚来临的1996年，没有什么比认识一个好客又大方的包机房老板更让人欢喜的了。高尔基描绘的扑在面包上那种阶级感情完全适用于一帮没有去处又热爱玩游戏的穷小子，在没有人的晚上，这些人摆弄着自己感觉一辈子都买不起的游戏机，跟汤海潮还有特务闲聊说笑。

“《三国志4》得这么玩，选个年轻小伙起自己名，给个老头子新君主打下手，等老头子归西了就自己篡位，新建君主能力比武将低嘛……”

“《亚瑟王朝》的存档也太囚残了！都丢了五次啦，你还打算继续么？”

“喂喂，《生化危机》谁能三小时打出火箭炮，老严说他请一顿烧烤！”

“《大航海时代2》等级要求最低的会计是不是在波尔多啊？叫啥，雅各布？”

那个时候的我们，谁也没想过三十岁之后的自己还会不会还在玩着游戏，侃着大山。我们总觉得时光很漫长，长成面目可憎的大人之前还有很多时光可以挥霍。谁也不相信自己会有一天，再也没有心无旁骛进入游戏世界的那一刻。这个世界从四面八方重压过来，让这些可能比普通人还软弱的家伙无处可逃。

…………

…………

这样的好日子一直维持到1997年底，那时候《最终幻想Ⅶ》已经没有关于艾莉丝复活的谣言了，街头巷尾都开始放王菲和那英的《相约

九八》。汤海潮的房东接到了一纸拆迁通知，我们聚会的地点暂时没了着落。

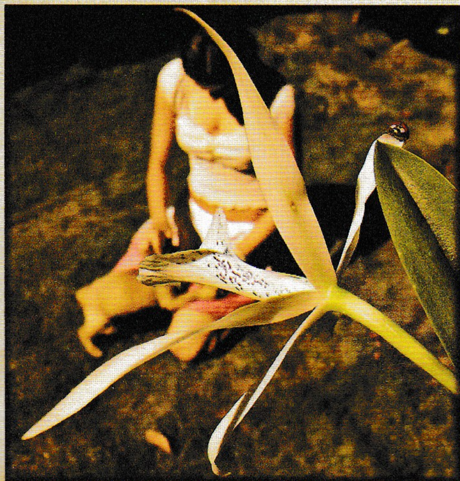
2.

我再次看到汤海潮的时候，那条容纳了包机房和小面馆的街道已经被改造成全市最贵的黄金地段。按照当时我的收入来算，大概攒一年钱能买一平米附近的门市房。九年之后我受邀去上海参加一个笔会，自以为当时收入已经颇丰并为之洋洋得意，在笔会期间听说汤臣一品的房子还是一平米够我忙活一整年，从那之后我对人生和房地产市场都算是彻底绝望了。

汤海潮比我们大多数人高明的地方在于他的人生很《奋斗》，他有一个好姐姐。这位姐姐虽然比起《奋斗》里那位一掷千金砸下四个亿的好爸爸只能算小鱼小虾级别，对于我们这些普通人来说也足够仰视。汤海潮的姐姐从二十岁不到就开始卖盒饭，做图书批发，倒卖盗版，开录像厅……伴随着整个中国改革开放初期的那黄金十几年里，这位没怎么读过书的大姐完成了所谓的原始资本积累，个人资产达到了千万级别。随之而来的，就是对弟弟无穷无尽的提拔、投资和反复的失望。

没记错的话，那一年是汤海潮的姐姐第一次支持他做生意。包机房盈利可观，汤海潮的眼光也因为这次搬迁被家里人承认。家姐出资十万资助汤海潮同学开了一家游戏专卖店，同时把原先老录像厅的设备全部换掉，在自家门市房的楼上改出一家小型电影院交给汤海潮管理，这样一来汤海潮就在自己不到二十岁的时候同时有了两家店和两笔颇丰的收入，让旁边的一干狐朋狗友羡慕得直分不清雨水和泪水。

因为又一次有了固定的活动据点，不少人重新聚集到了一起。这些面目可憎的年轻人此时浑然不知自己的未来在何方，徜徉在一个既没有伤心往事也不会为明天担忧的阶段。我就是在这个时候认识了王磊和董慧，这两个人和王震还有汪精全都成为后来这家小电影院的主要成员。当然在这之外还有些随机NPC之类，比如我、杨远泽和大夫。这些人在一起厮混了超过十年的时光，这其中许多繁复和细节，纵然今天仔细回忆，也会偶尔发现不得了的惊喜。



其实这帮人再凑在一起也实在没什么激动人心的场面，本来城市就小，随便哪里开了一家新店全市人民没有不知道的。汤海潮这家小电影院还放点"香港生活片"，想不知道它比现在的人不知道艳照门还难。电影院楼下的电玩专卖刚开张，闻着味儿的一帮人就三三两两出现了。店内的迎宾掌柜依然是汪精全，因为店面比较大，汤海潮把自己待业家中的同学王震也找来帮忙。一副文质彬彬小受样的王震站在店里跟游戏特不搭调，不过因为大家都够宅的，很快就跟同志们混到一起去了。

九八年是连DVD还没什么人听说过的年代，汤海潮很有一番气概地在电影院里安放了一台先锋LD机。今天跟很多年轻的同学们说起LD来，估计大多数人都会露出懵懂到傻了吧唧的眼神。那种巨大的金属盘片在现在看来简直像外星产物，一台先锋LD当时的零售价大约能换现在两台120G版的PS3，那个年代能享受那种级别的声光效果，我想我们依然要感谢一下汤海潮。这哥们在影音效果上的追求一直跟在时代前列，我怀疑他在实力允许的情况下随时会去买那款一百零三寸的松下等离子电视回家摸啊摸。

腐败又快乐的日子很快开始了，汤海潮在专卖店里摆了一台当时还算稀罕物的三十一寸十六比九索尼电视。一帮人不分工作时间还是节假日地聚在一起打《拳皇97》。以至于那段时间我怀疑自己有幻听的嫌疑，睡觉醒来时满脑子满耳朵草TI同学发荒咬的音效。

汤海潮姐姐疏通了很多关系，这家电影院没有遭到任何为难。在特殊时期里，那些被删减得七零八落但仍有些痕迹可循的生活片成了不少人的生活调味品，大屏幕投影和LD叠加的效果也颇让人觉得震撼。小电影院的生意慢慢变得热闹起来，但我们这帮游戏宅男们遵循着不打搅人家生意的原则，大多数时候依然蹲在楼下的专卖店里打游戏扯淡，反倒是汤海潮因为口袋渐渐鼓起来，这厮开始不甘寂寞。

年轻男同胞的所谓人生苦闷，不是为了钱就是为了感情而生，或者两样都有。汤海潮不为钱发愁之后，当然开始为感情操心。在一连消失一个多礼拜之后，我们再见到他的时候，这人身边多了一个身材让人眼珠子往外凸的高个美女。这位美女细腰丰胸，双腿颀长，瓜子脸上挂着一双恰到好处的大眼睛，天然的长睫毛和双眼皮微微低垂，看上去颇有些冷美人的味道。

"这是我朋友，陈莹。"

汤海潮得意洋洋介绍身边美女的时候，我承认当时在场的几个人都被闪到了。一群人就那么楞了大概有一两秒钟，才反应过来说些脚不着地的客套话。如今想来那是多么悲凉的一幕，现在回忆一下，对于那些尚无准备面对整个世界的小宅男们来说，2D的美女和刚开始出现雏形的CG红颜们只是一个遥远的梦想，或是一个逃避现实生活的窗口。陡然去接触真实世界里丰胸长



腿的美女，那场面不亚于所有等待在BBS前的人们被电车男用爱马仕炸成碎片。

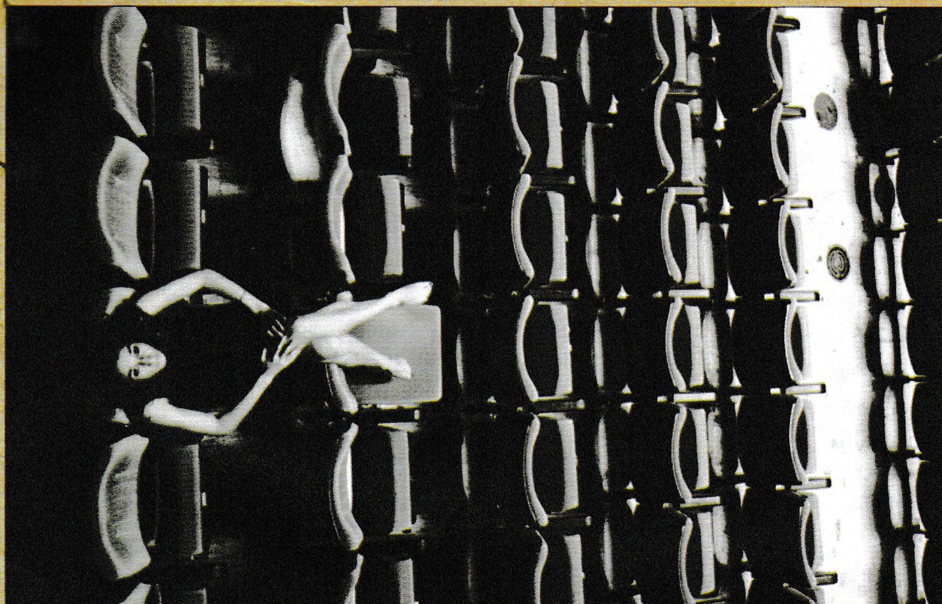
正如迅猛的枪车球打败了慢吞吞的RPG，玩游戏的人总要面对吃饭和恋爱。我不知道其他人是不是跟我一样脑海中灵光一闪，只是那一刻忽然这世界变得狰狞起来，碾碎了薄薄的一层阻隔。陈莹的出现不仅告诉我大家都不过是俗人，也意味着汤海潮的大部分时间都不再属于这些朋友。因此那一刻不少人眼中都有些失落，虽然脸上挂着祝朋友幸福的笑容。

我当时的想法倒没这么多，只是隐隐从那位高个美女的表情里看出一些性格上的端倪。与汤海潮相处久了，也了解一些他的脾性。不知为何，那个时候我脑海中萦绕着一些莫名其妙的念头，总觉得这故事的开端美好无比，后面的发展却未必美妙。我却不知自己并非神棍和先知，这故事的发展远远超过了我的预料和猜测，虽然仍落俗套，却绝不该出现在它们的俗套里。

陈莹其实是汤海潮姐姐承包的一家饭店里的服务员，父亲早逝，哥哥当兵复原归来也没找到合适的工作，单亲家庭的她小小年纪就要出来打工，后来不知怎么跟在饭店里打包食物的汤海潮对上眼了，俩人像两只工蚁互碰触角似的接触了几回之后就开始简单的约会，没多久这件事就有了一个明确的答案，是我见过除了Galgame之外交往速度最快的配对之一。

当然值得庆幸的是陈莹出现之后的汤海潮没有像很多人想的那样逐渐远离游戏圈子，反倒因为爱情也不用寻觅的缘故，更热衷地对游戏无穷无尽发烧。这段时间正是PS最辉煌的那一年，大多数时候我们都窝在专卖店里打游戏，讨论一下某个让人激动的游戏细节。《星之海洋2》的变态难度和《潜龙谍影》的紧张刺激都成为大家眼中焦点，没有攻略的同学们掐着脑袋对2P手柄打BOSS的设定五体投地，光之昴翼天使也让LV255的克洛德哥儿几个全灭成为家常便饭。

我经常跟人说攀比之风不可取，可汤海潮还有王磊这几位不这么想。大概是受了汤海潮的刺



激，王磊从那时起也开始四处觅食。一起在汤海潮电影院里厮混的这帮人中，王磊的家庭条件算是食肉阶层。这人的经历包括买了一台NAMCO原装街机在家收藏等各种传奇故事。对于他来说，找女朋友无非就是耐心和勇气的小小考验而已。

事实胜于瞎猜，没过多久王磊身边也多了一个娇媚又娇小的姑娘。因为是夏天的缘故，那姑娘白嫩嫩的小腿给我留下了很深的印象。王磊和汤海潮一样，没有因为有了女朋友就远离游戏，于是电影院楼下的专卖店里难得出现了万绿丛中两点红的景象。许多年后我在《现视研》里看到帅哥宅带着女朋友参加小组活动，那些宅男组员们充满了畏惧和胆怯的眼神让我心有戚戚。

夏天是汤海潮那家小电影院生意最好的时段，很多个晚上我们在楼下打游戏，一直等到楼上的人散尽了才各自回家。有时候晚上的风吹得人很舒服，大家站在门口感到意犹未尽，就会去附近的小店吃饭。城管尚未成为我国陆上最强部队的年代，大排档的阵阵飘香是一整条街上最好的风景。陈莹和王磊的女朋友张笑无奈也只能陪着，看着我们一群半大小子讨论游戏和发烧影音器材。对于这些人脑子里除了游戏没有别的，最开始陈莹还会抱怨几句，时间一长估计也是渐渐习惯了。汤海潮后来总结说，陈莹这个人对任何感性事物都缺乏兴趣，看《泰坦尼克》时她给汤海潮递纸巾，男人哭得稀里哗啦她脸上连个冷笑都没有。看恐怖片的时候汤海潮会随着剧情起伏做出各种戏剧性反应，陈莹则连眉头都懒得皱……这么反差的两人，居然出乎所有人意料地黏在一起，丝毫没有不适感。这个疑问一直到很多年以后我才恍然大悟，原来不是兴趣和感情的问题，是物质条件的问题。

大约到了九九年底或是两千年初的时候，汤海潮和陈莹的关系基本上已经不会出现什么变故了，聚集在电影院的小圈子也差不多吸纳够了成员，不再有什么新朋友加入。我、汤海潮、王磊、特务、王震、董慧和大夫成为小电影院的中坚力量，二驴子和杨远泽都因为家里管得太严没办法经常参加集体活动，但也会尽量露面。一切看似都稳定下来，随后国内的游戏机专卖店迎来了PS时代之后的首次寒冬。

游戏机更新换代对专卖来说无疑是蜕皮一般的痛苦，次世代机高价无盗版，人民群众只能手里攥着钱眼望秋水。汤海潮的生意顿时一落千丈，甚至连游戏盘都不太好卖。除了无数包机房过来买《实况足球》，失去了重头软件的PS新游戏需求量越来越小，很多店头为了不走入恶性循环开始购入已有引导盘的DC。但SEGA这不会做生意的公司实在太不争气，连会长都给气死了，主机上的游戏都硬得能噎死人。除了《莎木》那个让人惊异的面部演示之外，这部带着悲剧意味的主机没有给我留下更多印象，一直到一年多以后没有工作的某一天，我一个人在家打了快六个月的《梦幻之星　网络版》才改变了我的看法。当然那是以后的事了。

生意变差没能阻止汤海潮如火如荼的恋爱生涯，王磊则开始频繁地更换女朋友，张笑不知道什么时候被KO出局，新女朋友一个比一个狐狸精。其余人看着朱门酒肉臭，忍不住会想自己是不是那块冻死骨。半夜一起回家的时候，我们说的话题渐渐变得不那么轻松，更多是对于人生赢家的羡慕和对生活不公平的控诉。只是那个时候我们还没上过世纪佳缘，也没机会脱离宅成为一个混迹夜场的泡妞高手。除了《心跳回忆》和《同级生2》之外，我们所知甚少。惟一值得庆幸的是我们仍有游戏，但也只有游戏。大多数时候沉默和抱怨最终还是会化成游戏的话题，然后一路飘散，不知所踪。

千禧年的秋天，汤海潮跟陈莹结婚了。王磊换了他第四个女朋友，大夫被家里人办到了市医院骨伤科，每周坐班不超过十六个小时，工资拿到手软。我被家里人踢回学校再读一段时间，偶尔来汤海潮这里看看新婚燕尔的他跑过来跟我们看电影打游戏，一直到陈莹怒气冲冲来揪他回家。那一年的年度游戏属于《生化危机　代号：维罗尼卡》的DC版。虽然这个号称独占的游戏最后成了Capcom独占宣言笑话的开端，当时并未意识到这一点的我们抱着零售价四百八十元的正版盘打得不亦乐乎。克莱尔的身材妙曼让我暂时忘记了汤海潮和王磊的闪耀人生，没有攻略也不懂日文的一群人孜孜不倦地讨论着各种谜题，在那之后我们这些人里有两个人下定决心去学日文。于是我不得不相信，如果有朝一日有人问我游戏带给我们什么正面积极的东西，我就可以拿这个当正面例子了。

因为《生化危机　代号：维罗尼卡》里几个主要谜题都是我解决的，使我在本市仅有的几个游戏店里居然开始小有名气。也就是从那一年开始，我给国内的一两家游戏杂志投稿，慢慢成了那种三流撰稿人。在那之后大家的欢乐又维持了将近一年，我跟着一个网友去北京一家游戏杂志打工，一去就是三年。这三年的时光割断了很多东西，等我回到故乡的时候，已经开始破败的小电影院里见没了汪精全的身影，只剩下王震一个人忙里忙外。汤海潮也不再跟朋友谈起自己引以为傲的漂亮妻子。每个人欢声笑语的时刻都缩减了百分之五十，PS2被汤海潮摆满了柜台，价格已相当低廉。

就在我回家不久之后，王震神秘兮兮地找我喝酒，说了一桩事。后来我仔细想了想，所有一切的改变，也就是从那时开始的。

王震是个挺单纯的人，用现在的话来说就是宅……汤海潮连儿子都快有了，王震还在忙着攒钱买PS2。当时每天小电影院散场之后，王震总会留下来玩一会游戏，2003年连GBA SP都已经是烂大街的东西了，王震还在玩一个脏兮兮的老式GBA。每个月的工资除了上下班坐车和吃饭之外，攒下的钱分他别买了一个诺基亚手机、一个Pocket Station和一块不到千元的杂牌机械表。

就是这样一个单纯到几乎脱离了低级趣味的人，我想破脑袋也想不通他为什么要找我出来喝酒。

那天大夫和董慧也都在场。我们四个人走了整条街也找不到大排档，这才想起所谓的城市改造早已把街边摊全部搞死或招安。曾经在上个世纪的最后几年里不断期待宇宙时代快点来临的我忽然有点小感慨，大家沿着街走了很久，最终随便选了一家烤串店进去坐下。王震这才开始讲述自己的困扰。

"我，我认识了一个姑娘。"

这样爆炸性的消息对于我们来说实在是有些震撼，谁也没料到最老实的王震居然会冒出这么一句。董慧喝了一口的啤酒差点喷在我脸上，大夫也停住筷子。我们三个人的目光集中在王震身上，试图想要从他的表情上看出点什么。

王震一脸坦然，虽然语气有些忐忑，我看得出来他挺认真。想起这个人的所有恋爱经历只限于《心跳回忆》，我叹了口气，阻止了大夫和董慧的笑："说说吧，怎么认识的。"

"大润发超市楼下的李宁专卖……"王震开始娓娓道来，"我在那买衣服，她过来主动跟我介绍衣服，后来说得多了几句，她跟我要了电话

……”

“……我怎么没遇到过这种好事。”董慧嘟囔，肥嘟嘟的脸上满是不屑，“长得怎么样？”

董慧这个人简单粗暴得超过了王磊，热爱的游戏也仅限于“无双”之类。我不明白王震为什么会把董慧也找来做自己的爱情顾问，这厮对于女性的态度和对食物的态度几乎没什么分别。

“长得还不错……”王震对提问倒是有问必答，“个子不矮，有一米六八，挺瘦的……”

董慧继续发表意见：“真是捡着宝了。”我和大夫都没搭理他，继续追问王震。

“本地人？”

“本地人，在北京上学，现在是在放假打工。”

“真是闪瞎了我的狗眼……”大夫对着我慨叹，“我在医院这么长时间，连个护士手都没摸过……王震真是奇迹之男。”

王震找我们出来喝酒，恐怕也只是为了一吐为快，没希望听到什么有用的建议。我们三个惟有拼命鼓励这个不怎么跟女性说话的哥们儿，希望跟汤海潮同岁的他能早日脱困修得正果。可当天喝醉的我们怎么也没有料到，生活这出戏的编剧是个稿费千字连三十都不足的蹩脚家伙，接下来的剧情急转直下。

3.

王震认识的姑娘叫美雅，瘦高个儿一双长腿颇有些看头，惟一的缺点是有点小龅牙，不过平时都能靠微笑掩饰过去。自从认识王震之后，美雅的短信几乎每天杀到至少十条。这帮人聚会游戏之外的乐趣就是八卦王震的感情进度，汤海潮也会跟着起哄，浑然不像一个即将有孩子的老男人。

那时在我的推广下，整个电影院的成员都开始攻略《最终幻想X　国际版》，奇思妙想的各种打法层出不穷。我的游戏天赋有限，很快就被大家后来居上赶过了进度。尤其是王磊，这个在家里摆了一台街机的少爷对游戏热情依旧，我想如果换成董慧已经有了这样一个女朋友的话，他恐怕不会继续在游戏上继续投入自己的热情和时间。套用某晚会里的一句话说就是——“这样的夜晚，我们除了创造人类，还能有什么追求？”

因为是所有人当中第一个通关的，我被禁止剧透地踢出了经常用来玩游戏的电影院包房。除了攻略难点之外，没人问我这游戏的任何细节。我只好在电影院两个大厅和一条走廊之间来回乱转，或者下楼去跟卖游戏机的王震聊天。王震现在每天跟美雅短信，我跟来游戏店里买盘的年轻人们胡说几句传说中的编辑部故事。

周六下午是游戏店最忙的时段，王震疲于应付那些买盘还要抬头看盗版盘是否漏光的挑剔顾客们，我一个人在门口坐着无聊，不经意间发现结了婚依旧潮人的汤海潮好像站在不远处跟人说着什么。本想出去打招呼的我走近一看，当时就愣住了。

汤海潮手舞足蹈地正在说着什么，根据我对他的了解，应该说的是最近好看的电影或者好玩的游戏。比较震撼的是站在对面听他说话的那个人，瘦高个儿脸上挂着点甜笑的姑娘不正是美雅么？

打招呼的话到嘴边没冒出来，我咽下去了。

站在街角看着汤海潮跟美雅说了至少十五分钟的话，我对自己的特务潜质佩服不已。回到游戏店我也没跟王震提起这事，过了十几分钟，美雅果然不出所料来看王震。还在店里的几个人拿王震和美雅寻开心。各种段子乱飞之中，我似乎察觉到了美雅笑容的勉强。稍微坐了一会之后，我寻个借口去楼上的电影院找汤海潮，直截了当地问他：“你对美雅有兴趣？”

“别胡说，人家美雅喜欢的是王震。”

“你跟姑娘套近乎什么样我又不是不知道，就别掩饰了。”

汤海潮沉默了一下，眼神闪烁地没看着说：“美雅自己喜欢谁是她的事，我和王震都管不着。”

“这么挖朋友墙角有意思么？”

“美雅跟王震又没结婚……”

“你结婚了！”

“我跟陈莹感情不合……想找个人说说。”

“满世界的小妹儿，你随便找谁去。美雅跟王震本来有戏，你这么一参合算怎么回事儿？”我知道汤海潮的性格，这个人对别人的质问不会生气，他郁闷的事和正常人不太一样。

汤海潮沉默了一下，忽然抬头，用充满信心的口气回答道：“我觉得美雅其实比较喜欢我。”

听了汤海潮这句话，我沉默了。我意识到自己不过是个NPC，是个局外人。整件事其实只跟美雅、王震还有汤海潮有关，我们所有人的所有见解甚至连旁白都算不上。我们所有的友情都建立在这家电影院和几台游戏机之上，面对这种切身利益的选择，我又能说什么呢？

“我希望大家不要为这种事闹翻……”

这是我惟一能想到对汤海潮说的话。

事实证明，你越不希望发生的事就越容易成真。当时打工一个月工资不过五百元的美雅每天在商场和电影院之间穿梭，时常能带来些许惊喜，王震在高兴之余也跟着我们一起攻略《最终幻想X》。每个人的七曜武器拿法变态又充满乐趣，前路坎坷，让我们暂时忘记了生活的坎坷。用游戏逃避生活是每一代玩家的通病，我们也不例外。一直到有一天，美雅拿着一部索爱K700的电话出现在我们面前时，我知道一定有什么事发生了。

只是用自己打工所得的话，美雅不可能买得起两千多的电话。已经打到游戏终盘，正打算挑战暗黑巴哈姆特的王震摞下手柄，有点谨慎地问美雅：“换电话了？”

“嗯啊。”

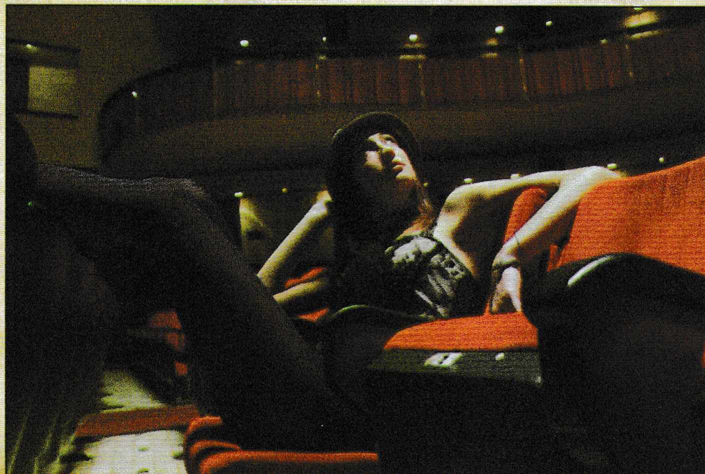
“……挺贵的吧？”

“嗯啊。”

“……”

谈话毫无疑义地在某个地方断掉了，王震若有所思地哦了几声，转身又去玩游戏了。我看着王震的背影，忽然觉得自己和某些阿宅有着一样的悲哀，一样的可怜，以及……一样的无奈。电视里拿着最终武器的角色们对敌人如同砍瓜切菜一般，现实生活里的我们却对渺小的挫折无能为力。美雅妖娆的手指握着索爱K700的动作很有意思，看似不在意，其实宝贝得不得了，这让我想起GBA首发时汤海潮拿着一台新机的模样。想到汤海潮，我心里暗暗一惊。

王震没法跟美雅求证是谁送的手机，一个人郁闷了好几天。《最终幻想X》的攻略基本上结束了，几个大小宅男拿着记录自己青春的记忆卡互相攀比之际，王磊跟我说了点事，让我知道了自己的猜测基本属实。





汤海潮基本上算是个没有秘密的人——因为自己的生活实在不够丰富，他会事无巨细地跟周围的人聊起自己遇到的各种事，包括个人隐私。因为之前他跟美雅不断搭讪引起我的反感，这件事他换了个倾诉对象。没想到的是王磊也不是省油的灯，辗转着还是告诉我了。

"美雅那个新电话是汤海潮给买的。"

"我就知道……什么时候的事？"

"也就不到一个礼拜吧，让电子城的朋友给发的水货。美雅好像抱怨了几次电话不好用，王震也没表示，汤海潮就出手了……"

"他得手了？"

"你觉得呢？"王磊反问我，"送这种东西，美雅要都要了，还能不给汤海潮好处？"

我顿时觉得一阵头大，不知道该说什么好了。

"到底怎么回事？"

"还能怎么回事……他最近跟陈莹闹别扭呢，你知道吧？"

"知道一点，为什么啊？"

"傻X呗。"王磊直言不讳地吐了口痰，"他可能不太跟你说这些事儿，怕你笑话他吧。其实他和陈莹之间的矛盾早就有了，我说出来你别笑——他玩了太多电脑那种成人游戏，满脑子都是怎么跟姑娘在床上弄点花样，陈莹最烦这个，一点也不迁就他。俩人在有孩子之前就已经为这事儿打过几次了，那会你不在家，当然不知道这些事。"

"那陈莹怀胎十月，加上产后恢复简直是一年战争，他怎么坚持的啊……"

"出去找小姐啊，我知道的声色场所被他玩了个遍。你走之前那几年他为了DC和PS2没少买正版，没什么钱。后来都出盗版了，他手头一宽绰，就开始四处乱花。"

"这我还真不知道……"

"后来可能也是玩腻了，要不就是陈莹为这事跟他闹来着，反正那些地方他是不去了，老实玩了一阵子游戏。这不，又被美雅给勾起想法了。"

"王震还不知道吧？"

"不知道。"王磊叹了口气，"不过王震可能没戏了，你觉得这年头谁不爱有钱的哥哥？咱们这帮人里，王震肯定不是长得最惨的，可绝对是钱包最瘪的。汤海潮刚开始就跟美雅献了几回殷勤，美雅那种在大城市念书的丫头怎么能不明白？"

"这算是金钱和肉体的交易了？"我苦笑，"王震到底算什么？好人做到老？"

"谁知道。"王磊嗤笑道，"我早就跟王震说过，别跟女人认真。女人还没游戏可靠——你看，我这都第几个女朋友了，PS2还没坏呢。"

"你别拿自己的世界观往别人身上套，王震和你不是一种人。现在问题是如果王震知道这件事之后，他会怎么办。"我说，"你觉得他和汤海潮的关系还会像现在这样么？"

"肯定不会了。不过这事咱们谁也没法插手，还是得看他们自己怎么解决。"王磊把烟掐灭，叹了口气，"能拖一天是一天吧，你没发现美雅现在跟王震说话都没整句的么？"

这我当然知道，越是知道越担心。

我和王磊这番谈话结束没几天，汤海潮带着美雅出去开房被王震撞见了。我们谁都没看到当时的情况，但仅凭只言片语也能想象当时王震的情绪。就像某个烂游戏的BAD ENDING终于被打出一样，知情的几个人都有松了一口气的感觉。听说那天晚上王震摔坏了一个PS2的震动手柄，然后跟汤海潮结了当月的工资，再也没出现在美雅和汤海潮的面前。等我们看到汤海潮和美雅的时候，美雅依然把玩着手中的索爱电话，汤海潮脸色不太好看，大家很知趣地没再提这件事。

王震的主动退出让汤海潮不得不亲自坐镇游戏店一段时间，美雅每天都来报道。暑假本应是生意最好的时候，少了王震帮衬的游戏店生意很不好，汤海潮忙得手忙脚乱。美雅除了在旁边看着什么也不会，我们几个来的时候偶尔会帮忙，然后就会想起王震。有些晚上大家也会找王震喝酒，当然不会带上汤海潮。即使无数次喝醉，王震也不会提起美雅和汤海潮的事，只是会说些当年最初在电影院里用投影打《坦克大战》的趣闻。在那些酣醉的笑容里，我多少能读出一些悲凉。

汤海潮和美雅好上之后也挺失落，女人和朋友到底哪一个是最佳的选择，我觉得以他的脑容量而言根本不会得出结论。这个曾经在我们眼中时髦又帅气的老宅男已经慢慢褪去那层包装纸，露出他的本质。一个不学无术只凭本能冲刺的三十岁傻小子，要说这不是游戏造就的错误谁也不会相信。

游戏的世界太简单了，好东西都揽到自己身上，所有的选择都是为了让自己更舒服，一切努力都要有回报，一切以自己为中心……从汤海潮这件事上我开始发现，我们这群玩游戏的人居然有这相似的精神状态。在一个虚拟世界里太过顺利，太过成功，到了现实世界反倒不知道该如何取舍。

王震离开大约两个多星期之后，在我们的劝说下，汤海潮打算跟我们几个一起去王震家聊聊，看看能不能挽回一点朋友之间的感情。

那次会面只能用易中天在百家讲坛里的某句话来形容，那就是"悲剧啊"……汤海潮跟王震各抒己见，我们只听到了两个生活状态完全不同的宅男在互相抱怨，最终王震依然没出现在我们以后的聚会中。这件事就算过去了，虽然遗憾，却也不失为一个最贴近现实的结局。

4

让人没想到的是，最尴尬的事情才刚刚开始，我看汤海潮的目光真正变得奇奇怪怪，还是在2004年11月中旬的一天下午。

那天早上我起得很晚，之前一天入手的《潜龙谍影3》流程花费了我大概十几个小时。最终大首领站在引领者墓前敬礼的时候，我给大夫打了个电话。看着R1键的视角下大首领泪流满面，我自己也被感动得不行。大夫听我说完之后打车来我家，我们俩三更半夜地开着大幅音量重新操练了一遍最终战和最后一段流程。不死小强一样的沃尔金上校被闪电劈死，我和大夫在夏娃的旁白中湿得一塌糊涂。这么多年以来，大概也就是之前的《最终幻想VI》歌剧那段剧情曾经让我有过这种程度的感动。我和大夫彻夜聊着游戏的细节，兴奋一直维持到天亮。

随后我昏睡了大约六个小时，在吃了不知道是早饭还是午饭的一顿饭之后，一个人步行去汤海潮的电影院。

王震离开之后，楼下的游戏专卖因为找不到合适人选就此关门。汤海潮压下的货被其他几个游戏店吸收得干干净净，手里忽然宽裕的他决定去一趟广州采购些新鲜玩意，美雅没跟他一起走。电影院的生意基本上交给一个我们称之为大哥的







人搭理。这位大哥脸上横肉丛生，面相有些凶，倒也让电影院少了许多事端。

我们来电影院玩多了，汤海潮不管雇了什么人，对我们都听之任之。电影院为情侣准备了几个包房，内置等离子电视和DVD机，我们平时来了都是搬游戏机进去玩。也有些时候大家会带一两个朋友来玩，当然这一两个朋友也是女性居多。最开始王震可美雅萌芽阶段我们还开玩笑，说让王震带美雅过来看个恐怖片，俩人之间的事儿就水到渠成了。没想到如今汤海潮已经要跟老婆离婚，真是时光飞逝，我们谁也没料到结局。

更让人没料到的在后面……我和大夫兴匆匆赶到电影院，电影院的大厅正在放《后天》，小厅在放被戏称为“皇上回宫”的《指环王3 王者归来》。金戈和冰雪迸裂之声隐隐从放映厅里传出，大哥看到我们随意地打了个招呼，继续研究他的QQ象棋去了。我和大夫朝着最角落的情侣包房走过去，嘴里仍在说着让人激动不已的《潜龙谍影3》，推开包房门却愕然看见董慧和美雅衣衫不整地抱在一起。等离子上放着悱恻缠绵的《甜蜜蜜》，邓丽君的靡靡之音在房间里回荡，张曼玉狂啃黎明。黎明不是张国荣。

这个场面实在太震撼了，我和大夫站在门口愣了最少有三秒钟以上，才以生平最快的反应速度把房门反手关上，倒退着离开了情侣包房区。

过了几分钟后，我和大夫正襟危坐在电影院的门口，看着董慧和美雅一前一后走出来。两个人脸上挂着尴尬，董慧表现得比美雅自然一些。大家的目光相撞，都颇有些不知从何说起的感觉。最后还是大夫憋出一句完整的话来。

“《甜蜜蜜》加长版好看吗？”

我们大家都乐了，只是我和大夫的笑容里有些无奈。董慧跟美雅随便应付我俩几句后就离开了电影院，当天晚上大家烤肉也没出现。我趁着上厕所的机会跟大夫交流了一下。

“告诉汤海潮么？”

“你觉得呢？”

“告诉了有用么？”

大夫耸肩，电影院臭烘烘的厕所味而让我们都没有继续交谈下去的想法，这件事暂时就搁在这了。这时王磊已经又换了一个女朋友，董慧跟美雅偷偷摸摸一段时间后，两人不知道因为什么摩擦起来。从董慧的只言片语里我们才知道个大概——有一天美雅打算让董慧陪她去做指甲，董慧想在家里玩《GTA》没去。那之后两人大吵一架，再也没有了私下往来。美雅依旧跟汤海潮打得火热，我看着一个女学生周旋在大小两个宅男之中，不知道该对她恭维还是讽刺。

不久之后董慧交了一个女朋友，一个有点婴儿肥的小姑娘，是通过大夫认识的实习护士。小护士对游戏电影都兴趣缺缺，最爱韩剧，很少出现在电影院的聚会里。我和大夫装作不知道他和美雅的事，一切看似风平浪静。

可惜属于汤海潮的字典里好像没有风平浪静这个词。他和美雅的关系越是火热，情况越糟糕。没多久之后，我们听见陈莹和汤海潮在电影院的



包房里吵架。当时我们所在的包房是走廊尽头，俩人吵架的位置在走廊中央，这样的情况甚至想离开都会无比尴尬。这也算是半个公共场合了，俩人毫无顾忌，声音大到我们想听不见都不行。

“汤海潮，你到底想怎么样？”

“我怎么了我？”

“你自己不知道吗？”陈莹的声音尖锐高亢，跟她唱K时的表现如出一辙，“你以为我不知道你跟美雅的事？你看现在你什么样？夜不归宿，儿子也不管，生意也不好好做。我看这个家在你眼里还没有你那几台游戏机重要吧？”

“你还说我，你自己开箱包店赔了二十多万，窟窿最后还不是我去求我姐给你填。”说到钱，汤海潮的声音陡然高了一阶，“我怎么了我？我不就是跟朋友玩会游戏么，你天天不给我好脸色看，你还想让我总跟你面前看着，看你满脸不高兴是么？”

“你连家都不顾了，我不出去想招怎么办？”陈莹的声音丝毫没低下去，“还说你姐？你姐要真是对咱好，这套房子干嘛还一年收你一万块钱租金？包店说是给我开的，你姐三天两头去一趟，到底谁是老板？还有你，你姐这么大能耐，你这几年怎么越来越惨？我认识你那会，你还有三个买卖干着，现在就剩下这个小破电影院，你看看你还剩下什么？要是这里也被动迁，没人租你这么便宜的房子，我看你还能不能干下去！”

“你小点声儿！”汤海潮自己的声音没比陈莹小哪去，“我现在这不是正在想办法么？要是有个好项目你以为我不干啊？”

两人的对吵声果然小下去，压低的声线透过隔音并不好的走廊依然隐隐传来，我们已经无心听下去，各自散了。

不出所料，晚上汤海潮给几个朋友的打电话约大家出来吃饭，我们怀着不知是该幸灾乐祸还是该同仇敌忾的心情去了。依旧是王震跟我和大夫诉说心事的那个小饭店，只是没了王震的身影。来吃饭的所有人都很默契，没提陈莹的事，也没说起美雅。

只有喝酒，一杯接一杯地喝酒。

几个熬夜的烟鬼云雾缭绕中，几乎不怎么喝酒汤海潮一个人喝光了四瓶青岛，满脸潮红地跟我们说着他的梦想。

"行文，你知道我最大的梦想是什么吗？我就想干一座咱们这最大的电影院……占地面积不用太大，比我现在这个大一倍就行，十个情侣包房，两个放映厅。情侣包房都用最好的等离子电视，软座沙发，比咱们市电影院那些破烂好一万倍……到时候用最好的DVD机放《最终幻想 灵魂深处》，你说那画面是不是得让人吓一跳？"

我没吱声，大夫想要说话，被我一个眼神阻止了。《最终幻想 灵魂深处》是所有日式游戏饭们最振奋的一段往事，也是游戏史上最大的惨剧之一。PS时代无限辉煌的Square从那时开始堕落，一直到现在被人屈辱地称为SEX。这部投资两个多亿美刀的CG电影号称可以用动画替代真人表演，女主角三千根随风摆动的头发拉风到了极致。当然之后的票房滑铁卢也让坂口博信引咎辞职，最终导致了与Enix的合并。

这些陈年悲剧已经快被我们忘光了。人就是这样，不管什么事发生个几年之后，大家当时的感觉也就淡了。汤海潮和陈莹的感情如此，我们对电子游戏的热情如此，我们和身边某些人之间的联系也是如此。

这世间也许不存在什么遗憾，只是我们自己偶尔不甘心罢了。

"……大夫你还记得咱们第一次看DVD的时候吗？《第五元素》，那个画质虽然不如最好的LD，也足够震撼了。我现在真期待蓝光到底能达到什么程度……"汤海潮依然回顾着往日的荣光，其他人没有接茬，只是不断跟他干杯。我们知道汤海潮说的并不是他自己的梦想，而是所有被人当成小孩子的游戏玩家们的梦想。

——看看吧，我们才是最先接受这个世界改变的人，你们觉得可笑的东西，最后会进化成让你们大吃一惊的表演。

这样的心情也曾几度在我的心中翻腾，最后还是放弃了跟这个世界的争执。并不是那么多的人在意自己看到的是什么东西，他们的世界里，另外一些东西无疑比这更重要。虽然很多年之后也许他们同样会废寝忘食地玩《植物大战僵尸》之类的游戏，却从不会想起，有多少人为了延绵某一种存在所付出的。

我们继续喝酒，汤海潮回顾完过去又一次展望未来："你们说如果我开一个电影点播吧，在一台服务器上装满电影，包房里想要看什么片，我就直接给他放，像KTV那样，是不是也挺好？"

这样的梦想被我们嗤笑了很久，一直到许多年之后，我才认真回忆起汤海潮说起这些梦想时的表情。

其实我们的内心深处隐约明白，属于我们的时代正在一点点消失，

开始嘲笑汤海潮的梦想，也就等于否定之前的自己。

青春像一场梦，快醒的时候异常痛苦，犹如在温暖的被窝中听到上班闹铃声。那次喝多了之后，这些人过了很久也没找到新的理由聚在一起。我惊讶地发现董慧的前女友跟王磊去了天津旅游一个星期，之后那姑娘再也没出现在我们的生活里，好像是对每天都要低头玩一会掌机的王磊也无法接受。后来听说换了地方工作的她很游戏入骨，找了个连电脑都不会用的男朋友。

汤海潮跟陈莹闹了几次离婚都没闹成，这样的结果大家还算觉得欣慰。

就在这个节骨眼上，美雅忽然宣布她不想读书，请了一年长假打算打工赚钱。一干人对这个消息表示惊讶，却也没太过吃惊。美雅想要干什么，所有人都一目了然，除了汤海潮。

不知从什么时候开始，电影院里的聚会越来越少。美雅大多数时间跟汤海潮腻在一起，俩人的话题已经基本跟游戏无关了，自然我们也不会再加入。美雅和董慧之间的事汤海潮并不知道，我和大夫也不打算说给他听。很多事不知道真相反倒是一种幸福，因为真相太残酷。后来我在《蝙蝠侠 黑暗骑士》里看到同样台词的时候，竟有些心生强烈的同感。事实上我们曾经无数次想象过汤海潮不再玩游戏的一天，想象我们和他一样步入而立之年，面容开始衰老，内心中积淀着无数对往事的留恋，然后成为生活的奴役。却没想到这一天这么快来临。

日子就这么操蛋，但它还是一天天地过。

5

2006年的春节过得寡然无味，机器主板和游戏一样火热的Xbox360在这个冬天震撼了许多人。在一次次面对世代交替带来的冲击后，我发现自己成熟了——当年第一次看到汤海潮花了八千元买来的PS2和嘴角有痣的深水蓝时，我激动得睡不着觉开了一夜的锯齿赛车。现在看到720P画面也就随便扯扯嘴角，觉得没啥太大变化。炮火隆隆的《使命召唤2》精彩固然精彩，



Xbox360机器竖着放居然会划花盘的表现倒是更让人惊讶。

大年初七，我接到大夫打来的电话，往年春节我们都会聚在一起打几天格斗游戏。可现在SNK宛如死了，《街霸3.3》乏人问津，被称作"高高兴兴"的《GGXX》完全没有几个人玩……当然最主要的是汤海潮几乎不怎么联系我们了，这个小圈子像一个游戏玩到了通关那样，只在人眼前出现各种Staff字幕，却并没有内容可以继续。从忙着玩到忙着生活，像是只在原地迈了一步，这个世界却已春去秋来，脱胎换骨。

我和大夫约在一家新开的游戏店见面，在这里我们偶尔能碰见那些以前一起吃大排档打游戏的朋友，老板是个以前跟我们一起玩过一阵游戏但头脑明晰的胖子。游戏店装修得很漂亮，看上比我去过的好多大城市里批发商的店头还正规。闪亮的灯光下各种主机熠熠生辉，PSP的盒子几乎堆成一堵墙。店里中央一台电视，有人正在玩《山脊赛车6》。呼啸流畅的多边形像是在诉说我们一去不回的岁月，模仿《太空侵略者》的读盘让人不禁回忆起《山脊赛车》第一作在PS上粗陋的画面，那些美好的时光就那样一去不回，让人有点不乐意又不得不全盘接受。

游戏店老板叫祥子，当然跟《骆驼祥子》里那倒霉孩子没有任何关系。祥子看见我进来，知道我不是来买东西的，干脆招呼我坐下看看杂志聊聊天。游戏店里几个正在挑游戏的人都在对着Xbox360的画面啧啧称奇，大有踊跃之意，只有我敲着柜台在看《最终幻想XⅡ》的发售前最后报道，通篇累牍的图文介绍预示着游戏没几天就应该有偷跑下载了。作为一个可耻的盗版游戏玩家，我干脆预备了一块硬盘给那台3字头的PS2，装满了各种读盘猥琐的RPG。

祥子做为一个准游戏爱好者，对声光效果的追求也是异常执着的。这一点从他那台巨大的42寸等离子电视上就能看出来。松下的42寸等离子现在几乎没有低于三万的，能摆一台这么贵的玩意在店里，这已经不是简单的奸商范畴。毕竟一台三万块的电视对游戏店生意影响其实微乎其微，更多的只可能是爱好。等离子电视色泽饱满，看电影效果一流。跟祥子聊了几句，我才知道这居然也是受了汤海潮当年的影响所致，汤海潮当年细数了不下十种等离子的好处，最终让祥子决定有钱之后一定要买个松下的等离子爽爽。

说起汤海潮，我们的话都渐渐多了起来。虽然这人经常做些不靠谱的事儿，人也稀里糊涂，却总能成为众人的话题。我跟祥子聊起那些在大排档喝酒聊天的日子，都有些感慨。祥子说起汤海潮的近况，也不无唏嘘。

已经了2006年了，相距我第一次认识汤海潮，认识大夫和董慧王磊他们已经很过去多年了……这期间最终幻想出了五代续作，主机更替了三次。汤海潮所有的生意几乎都已完蛋，只有那家电影院仍维持着。电影院的投影机和胶片机都快不行了，听说也已经不再放胶片，用网上下载的高清片对付。时代虽然变了，不怎么上网也不看新消

息新资讯的人还是多数，电影院也因此没有遭受太大冲击。

更娱乐的是市内惟一的影院因为效益不佳改头换面成了演出会议专用，反倒成全了汤海潮的这个破电影院。祥子说起这些变故，脸上挂着的表情带着几分嘲笑和无奈。汤海潮曾经是整个游戏圈子里最让人羡慕的一位，如今也过得不好不坏。当年的玩家们现在大多有了自己的家，或者干脆远走他乡。汤海潮自从跟美雅二人世界之后，果然跟其他人也没多少接触。因为某个爱好共同聚在一起的这帮人感觉慢慢淡了，很多事也就不再互相关注。我想着自己这一年多东奔西走的死样，觉得自己似乎也没什么资格指责议论别人，讪笑着跟祥子改变了话题。

“也是美版？”我指新鲜的Xbox360，这东西最近在好几家游戏店里都看见了，可见竞争之激烈。

祥子得意地笑了：“错，是港版，你没看见那个变压器比美版的大么？这可是60G的豪华版。”

我仔细看了一下，果然这Xbox360头戴60G HDD标签，尾巴后面拖着巨大的变压器，上书输入电压110-240V，竟是个尚未发售的港版。

“现在连主机都偷跑了？”

“不偷跑还叫游戏界么。”祥子得意洋洋，“你不知道，我认识一个网友在深圳，就搞这个的。Xbox360美版发售之后我就跟他说了，让他给我盯着，有货到了先给咱先来一个。”

我放下杂志，估计这几天应该去网上守《最终幻想ＸⅡ》的偷跑下载了，本来要跟大夫见面挺好的心情变得更加愉快。

“买这么个大家伙，不怕砸手里？”

“怕，当然怕了。”祥子看挨个要体验Xbox360的顾客，低声说道，“不过我不怕，随便找个人少赚点肯定能忽悠出去。我这不是花钱买个新鲜嘛——PS2那画面，你也快看腻了吧？”

我没有一点不好意思地承认了。PS2的画面现在看是有些审美疲劳，尤其是在有这个新机器做对比的情况下。

和祥子又聊起了微软公司的种种牛逼行径，譬如这公司的产品一般到第三代就必成功无疑。当时虽然三红隐患还没爆发，偶尔的死机也让大家对新主机的机能有了少许怀疑，结论却是最后的胜利必将属于微软。

嘿，成年人看问题的标准果然一致，只有有钱才是硬道理。

我没坐多久，大夫推门进来了。这两年一心想把自己整成文艺青年的大夫鼻梁上一副黑框眼镜，脸色因为长年不怎么在外面见阳光有些苍白。我们看到对方，互相笑笑，隔阂却在无形中为彼此所了解。毕竟相隔近一年半的时间不见，大家想要像以前那样坦诚地坐在一起鬼扯聊天已经很难了。

大夫进来之后就跑到祥子柜台边上暖手，祥子对这位大客户自然也热情又周到。等大夫又一次看完港版Xbox360的种种好处之后，祥子乘





胜追击地加了一句：“港版现在可是惟一所有信用卡都支持网络付费的版本，想买那些在线小游戏还是港版好。”我听着祥子的话，一瞅大夫那充满欲望的双眼就知道这孩子必倒下无疑。除了我，很少有人看到那种级别画面还不心动的。

等我和大夫从祥子的店出来，已经接近中午时分。大夫现在是有车一族，随手按开一辆几乎全新的尼桑家用型，我问他为什么买车，大夫有点不好意思地回答说，他娘亲听人讲有车比较容易找着对象，就给他买了一辆……

我看了大夫半天，笑得比他还灿烂。

“说买车就能找着媳妇……是你小子找人跟家里吹的风吧？”

中华开出小巷，开过我们熟悉的街道，车载CD里传出《时之放浪者》的旋律。春节后各种场所开始营业的街道看上去热闹极了，十年间城市的变化宛如游戏机画面里的多边形，从破破糟糟的锯齿到一水的风景如画。我们这些NPC在其中走走停停，很多人已经被人生这场游戏丢在了上个时代。

“今天什么安排啊？”我问大夫。

大夫把车开得特慢，惹得一路上不少着急的出租车司机都朝他按喇叭竖中指。听见我问正题，这厮扭头看了我一眼：“你知道汤海潮离婚了么？”

“什么？”我一激灵坐直了，“几时的事？”

“前段时间。”大夫消息比经常不在家的我灵通许多，“美雅放假嘛，俩人山盟海誓了……然后就跟陈莹离了。”

“陈莹……”

“你不用猜了，陈莹在外面也有人，是个从吉林那边过来管专卖的销售经理。”大夫慢慢开着车，看方向是往我们当年聚会的一片去，“要不然你觉得陈莹房子也没有一间，现在生意能停的也都停了，她能舍得跟汤海潮离婚？”

我感慨了一下自己果然还不是个成年人，想问题的实际程度连文艺青年大夫都不如，于是虚心接着问道：“汤海潮现在是铁了心打算跟美雅在一起了？”

“可能吧……不过美雅大学这也快结束了，她能不能跟汤海潮在一起也是个未知数。”

我想起美雅和董慧那件事，相比汤海潮而言，这美雅才是个凶残角色，可现在渐渐的疏离让我们说不出话来。即使真说点什么，汤海潮也未必听得进去。

大夫的车很快驶过汤海潮的电影院，原本崭新的墙壁贴画已被风吹雨打得褪了色，我看大夫没有停车的意思，也没多嘴。

出乎我的意料，大夫带我去的居然是王震家。虽然在那之后我们也跟王震偶尔见面，却从未主动拜访过王震的家。我这才意识到，我对这些一起玩了很多年的所谓朋友了解其实很少。维持我们之间关系的，只有游戏，然而随着时光的流逝，随着我们心境的变化，这惟一的维系也快消失了。

对我们的来访，王震显得有些吃惊，更多的是高兴。我打电话又叫了几个人，大家在王震家打了一下午PS2，聊起了许多当年的往事。有的人离开，有的人加入，小圈子的变化对于我们来说已不是话题，谈的更多的只是对昨日并不美好时光的留恋。每个人都那么普通，我们只记得彼此在对方眼中绽放光辉的岁月。

大夫很警惕地没有提到汤海潮，其他几个人也是如此。我从大夫高深莫测的笑容里似乎看出了点什么，晚上吃完饭往回走的时候我问大夫：“你是不是有什么打算？”

“有一点。”大夫现在学的巨圆滑，跟我说话也拐弯抹角，“不过得看情况，现在没啥咱们能做的。”

我点点头，没几天之后《最终幻想ＸⅡ》发售，我跟几个朋友在网上互相对着日文攻略picks打得不亦乐乎。偶尔半夜有点精神萎靡的时候，我会想起大家在低矮的出租房里打《最终幻想Ⅶ》没黑没白的那些日子。昨日不再，如今我们依然怀念，却无法拥有。

在经历了数年的等待后，《最终幻想ＸⅡ》让人激动的部分显然不够多。冗长的迷宫和走向七扭八歪的剧情被很多人刻意忽略了，我们要玩的恐怕也只是时光带给我们的感动。当年一起研究《最终幻想Ⅶ》国际版如何推倒宝石兽的那些人有的干脆已经不玩游戏了。我端着手柄在死都

里战战兢兢地游荡，却不知该把这些心情跟谁诉说。哪怕是简单的交流，在网络横行的年代也变得极其困难。中间只有大夫打电话来跟我要了一份刻录盘回去玩，更多的人干脆去看全剧情中文视频。

直到我第二次通关《最终幻想ＸⅡ》的时候，很久很久不见的汤海潮居然打电话上门来，跟我借PS2和游戏要回去玩。我愕然发现当年经营着一家游戏专卖店的他现在居然连台PS2都没有了。我犹豫了一下，把收藏着我和很多朋友青春的记忆卡自己留下，又买了块新的借给他。汤海潮回去大玩了一个多月《最终幻想ＸⅡ》和《战神》，我和大夫私下里八卦了两句，估计这是美雅又去上学了，老少年寂寞难耐。

惟一值得高兴的是大家又恢复了联系，偶尔汤海潮会打电话问我《最终幻想ＸⅡ》的各种相关问题，我们之间因为共同的话题又开始重新联系。偶尔我和大夫吃饭也会喊上汤海潮。当年在我们这帮小Ｐ孩儿眼中高大威猛的那个人如今只剩下各种叹息，我们常去的饭店都已不在了。新楼盘下依然是旧的生活，这就是发展看似飞速实则缓慢的小城市。

6.

次世代终于迎来全面更新，不管是体感的还是高清的，无穷升级带来的副作用就是游戏爱好者的群体发生了严重偏移。买不起电视的逐渐被淘汰，2007年之后PSP越来越向街机靠拢，买得起游戏机的人也从纯粹的玩家变成了小中产和傻了吧唧的小青年儿们。端着PSP故作时尚的傻X青年无数次地问为什么不能放RMVB，也有拿着山寨MP4跑到祥子这里买PSP硅胶套求贴膜的，更多的则是那些什么都不懂的男男女女疑惑地接过Wii双截棍，尝试着在网游动作里寻找未曾体验过的新鲜。汤海潮在玩过《战神2》和看了祥子演示《战争机器》之后，终于下定决心买了一台Xbox360，电影院的集体活动又多起来。

电影院生意不好，汤海潮跟美雅的关系也时断时续。在北京继续读书的美雅眼界开阔了，对汤海潮的态度也没以前那么热烈。陈莹跟汤海潮俩人还住在一个屋檐下，却时刻等候着那个相好的跟家里老婆离婚来娶她脱离苦海。悲愤的是没多久那个外地经理逃走了，放一个屁不留下一丝痕迹。这世界看起来荒谬又让人不得不相信。汤海潮为了让电影院生意更好一些，拉着我陪他去电台做节目嘉宾。躺着也中枪的我莫名其妙地陪着汤海潮在地方电台做了快一年的电影聊天节目，当然一分钱报酬也没有。看着电台DJ们花里胡哨地弄自己的头发，我深切又悲哀地觉得自己的世界离这些所谓正常人好远。他们梳洗打扮，在人群中穿梭，汤海潮无比向往那个世界，试图融入其中。但他最后仍只是个喜新厌旧的收集癖宅男，即使穿得再像快男，也不容易被人认同。

跟汤海潮做节目这段时间，我们总会提起当年无数个第一次。第一次看到《终结者》，第一次看3D电影，第一次从VCD到DVD，第一次看高清……浓缩了民用科技进步的时代，正是电视游戏盛极而衰的时代。做完节目，我和汤海潮偶尔会步行着去祥子的游戏店转转。哪怕在电台节目里说得再累，汤海潮依然会口若悬河地在游戏店里讲一通自己的革命发家史。恰好这时候史泰龙的《洛奇6》出了DVD，我嘲笑汤海潮跟老年洛奇在餐厅里给客人讲拳击历史有几分神似。

电影节目在即将做满一年的时候被电台领导叫停了，不求有功但求无过的领导觉得我们总是说些情爱、灵异、科幻和暴力的东西容易出问题，那档节目换成了东西南北风的民乐推荐。最后一期结束的时候已经是2008年了，大概是有史以来最冷的冬天里，汤海潮忽然要拉着我去喝酒。我喊了大夫过来，在饭店坐下仔细一问才知道，是美雅打算跟他分手了。

“什么时候的事？”我深吸了一口气，其实心里并不替汤海潮惋惜。没心没肺的我总觉得这样的结局始终是个必然，早点来到也不是坏事。

“一个礼拜之前。”汤海潮一脸悲恸，看来是动了真感情，“美雅好像有个男朋友，现在正在延吉那边做边贸生意，她要过去跟那男的结婚。”

“……”

我和大夫半天没说出话来，这姐姐Galgame玩的真不错，居然知道同时开几条线，还存了档……虽然我们俩一顿狂安慰，汤海潮还是喝醉了。在那天之后的一段时间里，我们基本上没看到汤海潮的笑容。美雅在去跟自己男朋友双宿双飞之前居然还每天来电影院玩，看见我们也大方的打招呼。我想起王震，特为汤海潮失去这个朋友不值。

美雅最终也消失在我们的视线里，她的来与去其实并不能引起波澜。后来很长一段时间，汤海潮依然念叨着自己对美雅的付出。我只能劝他这就跟游戏一样，你付出了一千个小时，但面对掉落率四亿分之一的极品装备还是没辙。就好像我们的青春都在记忆卡里，可游戏厂商看我们也不过是些玩盗版的小偷罢了。当然如果是网游玩家可能更悲剧，服务器一停你连个存档都没有。

汤海潮从这个低潮里走出来用了很长时间，这段时间长到我都懒得去回忆。在这当中发生了很多事，但对于我们来说显然并非那样感同身受。各种降价和对着吹水的次世代之争，三红，锁光头，正版骂盗版，盗版不屑正版，PSP3000的破解，论坛的生生灭灭，网络红人的一个个崛起，春晚，独立动画，地下电影，影帝艳片，P2P的逐渐消失……文明总是在缓缓进步，风起云涌中带着更多的风轻云淡。比较遗憾的是，低潮过去之后，仿佛觉悟了什么的汤海潮始终没主动去跟王震聊聊，我们希望能够重新聚首的想法也成了空。

我不无难过地想，也许正是生活的这种残缺，才让我们这些人成为游戏里的完美主义者吧？

一直了到2008年的圣诞前夕，我正在家里上网勾搭一个朋友的朋友的表妹一起去看《叶问》。网页停留在《生化危机5》发售前的各种介绍上，看着水灵灵大眼睛的黑妹栩栩如生，我几乎要热血沸腾了。QQ那边的小妹妹矜持地磨蹭着，我从搜集来的不知道几千种表情里熟练地表达着自己的欢快和真诚，电话响了，是汤海潮。

“圣诞我想聚聚。”

“好啊。”我用一只肩膀夹着手机，打字的手干脆没停。

“我想把王震也带着……”

我打字的手在空中悬停了片刻，对那姑娘说“妹妹你等会儿”，然后将撒娇的对话窗口关掉，坐直身体。

“你亲自去找？”

“嗯……我亲自去。”

“用我们陪你去吗？”我想起王震后来跟我和大夫吐槽的那几次，总觉得这事儿难度大了点。

“反正都过去了……”汤海潮的声音第一次在我听来有些成熟，真是让人惊讶，“我自己去吧，





是好是坏都是我的责任。”

我沉默了一下，没有再提议。

“好吧……王震现在跟大润发打工，是串休。你要是去他家的话，他一般星期四晚上能在家，平时有可能出来去朋友家打游戏什么的。”

“知道了。”

挂掉电话后，我对着仍源源不断发消息的小妹妹忽然没了兴趣，一边敷衍一边想着应该怎么搞这个圣诞聚会。《叶间》和漂亮的女孩儿仍有吸引力，却不如能够把这帮人再聚起来那么有趣。我记得自己在学校时知道两个同学曾经关系非常好，后来工作后俩人工作的地方相聚不超过五十米……然后两人能在一年半到两年的时间里没有任何来往。以前曾经朝夕相处的这帮游戏爱好者现在差不多也是这状态，汤海潮属于那种能张罗的人，他如果能把这帮人聚到一起倒是我最乐见的事。

年纪大了，有些东西已经得到之后，最看重的反倒是回忆。

大概周五上午的时候，汤海潮给我打了个电话。随后王震的电话也到了。王震谴责了我和大夫泄露他搬家之后的新住址，但同时也委婉地表示看到汤海潮没以前那么反感了。过了三十岁仍独身的宅男，在意的东西已经越来越少。汤海潮则兴高采烈的告诉我王震也来参加圣诞聚会，让我想个妖蛾子，最好能让大家记忆深刻一点的。

我趴在电脑前趴着看论坛想了一天，最后倒霉的是这家叫帕杰豪斯的西餐厅。

…………

…………

西餐厅的服务员和大堂经理在旁边警惕地站着有一会了，我们聊天的内容也从过去变成了现在。我和大夫对了一下眼神，开始大谈特谈起各地咖啡豆的口味差异等下流话题，这些其实只是用来写小说和泡姑娘的胡说八道把旁听的餐厅服务员和大堂经理唬得一愣一愣，当我如数家珍地说起大众点评网上对本地各餐厅的评价后，对我们进行惨无人道围观的服务员和大堂经理终于松一口气走开了。于是我们的谈话得以继续顺利愉快地进行。

汤海潮还在梦想搞一个本地最好的影院，王震则想着能找到更好福利的工作。董慧的父亲给他包了一辆出租车，自己也进了事业单位，倒是无忧无虑。大夫的现状自不必说，王磊也有了自己的生意……同被邀请来的祥子成了本地最大的游戏店老板。岁月变迁，这些普通人依然是普通人。相遇的故事没有开头亦无结尾。十二杯拿铁被牛饮掉之后，大家掏出了各自的游戏机，开始如少年时那样联机对战。汤海潮要了两打啤酒，我们的话题酣畅又带着无奈。谁都知道当今天过去之后，明天的我们可能又回到那个平凡无聊的自己。只有相聚在一起才能散发光辉，这是我们这种人永远摆脱不了的烙印。

这顿饭吃了很长时间，长到无数服务员在我们身边不断拖地，走来走去，收走一切可能收走的盘子和餐具。我和汤海潮在自助沙拉吧附近盘旋了很久，垒出一个既让人惊叹又不太伤害饮食行业感情的水果沙拉塔。这些特小屁孩的举动里包含了对抗成长和整个社会变化的无奈。只是这所有的一切欢乐，一切笑容，到最后我们还是被千年前那人的话轰败了。

天下没有不散的筵席。

雪不知什么时候已经停了，依然不算冷的空气里，城市的上空阴霾着。我们抓起外套，熟练干脆地结账，恋恋不舍地走出西餐厅。那些圣诞专用的塑料树上有一闪一闪的灯光，打扮起来的东西大抵如此。我们藏好自己的PSP和NDS，即使憧憬着某一天能够去秋叶原，却不得不恢复成一群正常人的样子。把一辆辆二八自行车还给邮局的朋友，王磊和大夫去自己停车的商场门口，我和汤海潮端着热咖啡分道扬镳。完全不符合我们气场的女孩儿在不同的地方等待着我们，去过一个正常人的圣诞。我们努力走过属于自己的年代，却一无所获。一切都清晰又模糊地留在了记忆里，不管是对的错的好的坏的。所有的东西那样平凡，即使在内心中激荡成美好的传说和回忆。我想象着数十年之后，我们的城市变得更加繁忙，除了这些往事的主角，没有人记得关于当年的每一个感慨点滴。一切都像是这空中曾经飞舞的淡淡雪花，随着温暖的空气慢慢消散。

迎着人潮汹涌，我依然固执地想念着那些岁月。因为在曾经的某一个时刻里，不完美的天堂也是天堂。



金钱游戏

为何游戏开发商难以上市?

每隔十年都会刮起一阵新的股票热引起普通民众的关注。1980 年代，电影《华尔街》中的股市枭雄 Gordon Gecko 成为那个时代里的股市代表。1990 年代，互联网神话造就了无数一夜暴富的知识经济时代新富豪。2010 年，Charlie Sheen 重返大银幕，在《华尔街 金钱永不眠》(Wall Street: Money Never Sleeps) 中饰演 Bud Fox。在 21 世纪的第一个十年里，股市里充满血腥味与肮脏的气息。金融巨鳄们将金融系统玩弄于股掌之间，人们交易的不是股票，而是复杂的债务与其他各种负债，不明就里的人们把血汗钱扔进了一个个无底洞。当危机爆发后，全世界都要为填平这些黑洞而付出代价。

全军覆没的英国上市公司

虽然从 2009 年末开始，全球经济出现复苏迹象。但金融市场对实体经济造成的伤害扔无法抹平。游戏产业也跟随着全球经济经历了从鼎盛到泡沫破灭的过程，英国就是其中的典型。

1996 年，当时在英国证券交易所挂牌上市的游戏公司有 15 家，而到今天只剩下一家——GAME 游戏零售集团，最近该集团正在关闭数十家分店。从英国游戏市场实现历史性增长，到各公司纷纷发布亏损预警、宣布破产以及被国外公司廉价收购，仅相隔数月。而在欧洲其他国家，各游戏公司的处境也大体相同。

在美国和日本，游戏厂商们的处境有好有坏。很多上市公司依旧坚挺，也不乏持续十几年增长的常青树。但是也出现了一些摇摇欲坠的大企业，以及被低价收购的困难户。而若是论股价，即使表现最好的公司都普遍低于其过去的高点。金融危机是这些公司股价大跌的主要原因，还有一个行业性原因是人们担忧游戏产业传统包装零售的行业模式维持不了多久，而这种商业模式是游戏产业几十年来发展壮大的根本。

Wedbush Morgan 证券资产研究部常务董事 Michael Pachter 说："市场担忧游戏机周期将永远结束。整个产业似乎一蹶不振了，成本在提高，收入在下降。至少要有好几个月的连续增长才能让投资者信心回归。"

"游戏投资者咨询公司"创始人 Nick Gibson 对 Pachter 的观点表示认同，不过他对于那些老牌上市游戏公司的长远发展持乐观态度。"首先，并不是所有的游戏公司都是随着产业的繁荣而昌盛，某些最大的发行商遭受损失的主要原因是自己行差踏错、基础成本太高、产品质量太低。其次，前两次产业周期之后，美国的游戏投资者们对产业生态已经很了解，所以有些投资者会根据预期的产业兴衰周期提前做出投资决策，而不是根据已发生的事件再做决定。"

问题在于：为何一个规模据说"已经超过好莱坞"的产业要如此担忧金融市场上的投资状况呢?

企业上市的好处是可以立即筹措到大笔资金，而且从长远来看，未来需要更多的资金时，可以发行更多的股票。虽然是以牺牲创办者对公司所持股份比例为代价，但资金的迅速到位可以让这些公司抓住游戏产业里瞬息即逝的商业机会，例如向某个游戏项目注资、收购某个工作室或发行商等。有时候，上市公司可以靠换股的方式直接收购心仪已久的另外一家公司，无需筹集资金，真是快捷而又方便。

"Eidos 从 1995 年上市，它的成功惟一应该感谢的是这座城市本身。" Eidos 90 年代后期巅峰时代的前主席 Ian Livingstone 说。"我们在伦敦证券交易所挂牌上市后，获得了商业发展必要的营运资金。不仅如此，在不到 6 个月之后，我们又从股市上筹集了更多资金收购了 Centregold，那是当时英国上市的另外惟一一家游戏公司。而 Core Design 随着 Centregold 而来，那时 Core 正在开发一款动作冒险游戏。"

几个月后，在 1996 年 11 月，Eidos 推出了《古墓丽影》，主角劳拉 · 克劳馥征服了世界，销售了 700 多万套。劳拉 · 克劳馥成为大众娱乐品牌，成为"大不列颠酷女郎"的标志，而 Eidos 成为了伦敦市的一宝。曾被视为宅男爱好的游戏被证明也能成为全民娱乐现象，可以达到全球最大牌电影的同等经济规模。

Eidos 的成功经历在英国游戏业刮起了上市风，刺激着老牌游戏公司 Codemasters 和 Climax 纷纷寻求上市机会。问题是，在股票市场上挂牌也带来了其他的复杂问题，有人认为那些问题足以毁掉游戏开发流程，甚至毁掉对游戏开发商投资本身的盈利性。

值得注意的是，当今所有主要上市游戏公司都是发行商，这并不是说发行商是更好的投资对象。Eidos 最后贱价卖给了 Square Enix，还有美国的 Midway 和法国的 Infogrames 最后市值都缩得几乎一文不名。而其他一些大公司，如美国的 EA、Activision Blizzard、法国的育碧、日本的 Konami、SE、NBGI 等，都有数十亿美元的游戏业务。美国与日本股市上总共有 41 家上市游戏公司，其中大多都已上市十年以上。

"这些都是成熟的市场，吸引了太多的金融分析家，以及大量的机构投资者，他们对行业非常了解。" Gibson 说。"因此他们有健康的生态体系，有游戏公司的充足信息，而且有大量投资者的广泛支持。"



资本魔咒

英国游戏开发商Argonaut曾上过市，可如今已经倒闭。其创始人Jez San认为，如果有大量的产品线和持续稳定的游戏发售计划，对发行商来说上市确实“非常必要”，但游戏开发商却不一样。Jez San认为游戏发行商就像银行家，向开发商投资X元，在营销上花费Y元，然后产生Z元的收入作为回报。“这算起来很简单。只要有足够多的游戏持续推出，就可以保持收入的稳定，任何失误都可以用其他超出预期的游戏来弥补。”

一家大型发行商可以同时有30款游戏同时开发中，就算每一款游戏都有相当大的创新风险，但是由于游戏够多，因此仍然可以保持业绩平稳。其原理就像赤壁之战中的连环船一样。相反，就算是最大型的AAA级游戏工作室，同时开发的游戏也不会太多，而且一款游戏可能要开发好几年。而且游戏开发商不仅要承担游戏质量差、错过阶段性目标时间等风险，还要面临发行商以质量不达标为由拒付开发款、由于开发进度延迟而发不出工资等困境。

“金融市场上几乎不可能界定游戏开发商的价值，他们需要衡量盈利的持续性。”Kuju Entertainment首席执行官Ian Baverstock说。2002年Ian曾经成功实现了公司的上市，不过在2006年被一家德国财团收购。“游戏开发商难以形成稳定的收入——这种业务本身有太多的创意层面。游戏开发本身也是一个低利润率的服务性行业，市场竞争非常激烈。”

“开发商的真正价值是创造一个新品牌的能力，或者使开发商能在某个成功作品中大赚的能力。这就是一些开发商被收购的价格高得吓人的原因。但这并非普通投资公司能够使用的价值估算方法。”

“没人敢说能轻易了解游戏。不过，我认为私人投资最近几年来已经在了解游戏产业机遇与复杂性方面有很大的进步。”Ian Livingstone说。

Livingstone指出，当今可运行游戏的平台越来越多，在线和单机的平台都有。游戏既是一种产品，又是一种服务。他说：“仓促投资失足的原因很多，有周期性、季节性、成本攀升、国际竞争、缺乏规模性等等原因。”

虽然市场出现巨幅增长，很多游戏产生了令人难以置信的利润，但更多的是人们没有注意到的失败与倒闭。Pachter说：“过去股市总是将这些公司当作高科技公司，而实际上他们是零售货物公司。我认为过去十年对他们的估值太高了，而现在又太低了。这些公司应以其盈利能力为基础进行估值，他们的整体盈利能力高于市场均值。”

除了难以估值外，运营一家公开上市的公司所需肩负的责任也是游戏开发商难以承受的。游戏发售档期要服从于每年的收入情况，而这可能会毁掉开发商做出高质量、高盈利性大作的能力。

San指出：“很多最出色的游戏开发商都说，最好的游戏是不应该有进度限制的。Peter Molyneux最好的游戏要开发4年是有原因的，那些是预期两年的项目，结果多花了两年。作为一家上市公司，没办法那么奢侈地无限制地调整时间。每个季度的财报意味着要有持续的游戏发售——一切都不能晚。”

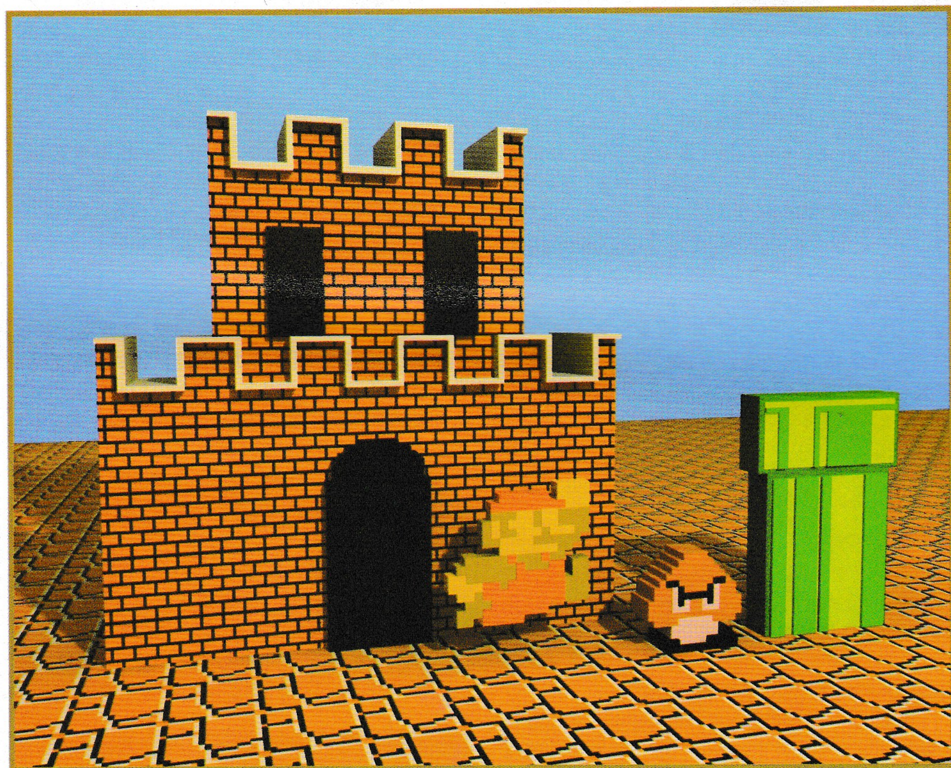
Pachter认为，上市意味着更专业的企业管理，而私营游戏公司很难保证每年都能开发出优质游戏。“没错，Valve、id Software和Bethesda那些公司推出了质量极高的游戏，但我们并不清楚他们是否发挥了自己的最大潜能，如果他们上市，我认为会有更高的开发能力。”

英国的上市游戏公司就像恐龙一样灭绝，但英国的游戏开发行业并未被消灭。从Lionhead到Rockstar North，英国仍然拥有多家全球最顶尖的游戏工作室——虽然他们大多都从属于国外的其他公司。

目前仍不断有游戏公司在美国和日本上市，确保了新投资持续进入游戏产业，这些资本会最终令游戏产业受益。Gibson说：“自从2000年以来，全球上市游戏公司融资额是私营企业的三倍以上。其中多数资金最后都进入了游戏开发、研究与创新环节。没有这些钱，如今游戏业的面貌无疑将完全不同。”

Baverstock认为，游戏产业需要更多的专业项目资金筹措渠道，就像电影产业一样。这些资本不是来自发行商，也并非来自股市，而是围绕具体项目的募资。Baverstock认为这样可以让发行商的资本获得更高的回报，并最终为开发商带来新的筹资渠道。

Climax创始人Karl Jeffery说：“我非常高兴我们没有让Climax上市。资本市场的目光短浅与游戏开发跨时漫长的天性之间存在着内在的矛盾，茁壮成长中的游戏产业企业家们要知道，上市并非出路，要实现最大价值，卖给同行通常才是最好的出路。”



地产大亨马里奥

马里奥的真实身份是什么？木匠？水管工？都不是！现实中的他是一位地产业巨子！

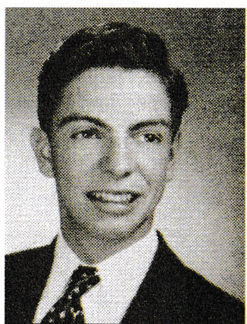
马里奥这个名字是怎么来的？如果你看过关于任天堂、宫本茂或者“《马里奥》系列”的一些历史文章，可能有听过这么一个故事：

任天堂美国分公司草创初期，租了一个Tukwila地区的仓库，那里是任天堂进军美国的第一个桥头堡。正当任天堂的员工们为宫本茂开发的一款新作主角的名字而犯愁时，房东马里奥·西格里（Mario Segale）暴跳如雷地冲到仓库里，要求任天堂支付拖欠已久的房租。这时任天堂社长山内溥的女婿、美国任天堂总裁荒川实发现身材矮胖的房东与这款新作主角颇有几分相似，于是他灵机一动，决定捉弄一下这个马里奥大叔，于是将主角定名为马里奥——后来的30年他成为游戏史上价值最高的角色，相关游戏总销售额超过100亿美元，知名度一度超过了米老鼠。

这个故事被广为引用，对此马里奥·西格里本人不置可否。不过认识马里奥的人都说这个传说与他们认识的马里奥确实性格吻合，一方面他是一个努力的生意人，有时热心而慷慨，但是当他得不到他想要的东西时，会变得非常暴躁。而马里奥本人在1993年难得地接受《西雅图时报》采访时，曾开玩笑地说：“我到现在仍在等着他们付给我版税呢！”

这个现实中的马里奥究竟是何方神圣？虽然他的知名度远远不及游戏中的马里奥，但在美国地产界，他可是一个叱咤风云数十载的商业巨子。

神秘的西格里家族



▲由于很少接受媒体访问，马里奥·西格里的照片非常罕见，这张照片拍摄于1952年，是马里奥高中毕业时的照片。当时照片刊登在中学的校刊中，旁边的附注写着："汽车引擎的轰鸣声就是他的交响乐。"

今年春天的某个时候，一群建筑工人在人们从未听说过的美国南王郡（South King County）某地破土动工。那里叫做Tukwila South，是一片位于城市南端的500英亩（约200万平方米）的土地，具体位置是在绿河与5号州际公路之间，那里的面积比Bellevue市中心还大。

这个项目的背后是Tukwila政府与西格里家族，这个充满神秘色彩的家族在政商界交游广阔，是一个地位斐然的名门望族。而该项目计划打造一个由中高层写字楼组成的办公园区，周围有商店、饭馆、住宅、公寓和一家酒店，总建筑面积达到1000万平方英尺，约92.9万平方米。

今年75岁的马里奥·西格里已经在南王郡从事房地产开发数十年。Tukwila South是其迄今为止最大的一个项目。该项目的内部人士说，园区建成后，将会相当于一个微软雷蒙德总部园区，或者整个华盛顿大学，又或者是波音公司的埃弗雷特工厂。

当地商界名人认为，Tukwila South面积够大，而且地理位置优越，距离机场只有几分钟车程，它将会增加西雅图地区对公司的吸引力，让他们不用另觅他处。王郡经济开发理事会的Tom Flavin说："在全国的主要都市圈里都找不到第二个这么大、这么中心，而且属于单个地产商的物业。"

马里奥·西格里在过去50多年来一片一片地积攒这块地，大约还要再过25到30年整个项目才能完全建成。一位地产界观察家如此评价马里奥："他非常有耐性，从不急着收回投资。显然，如此规模的项目将会持续到他过世的很多年后。"

西格里家族于2004年提出Tukwila South计划，虽然从未有人反对，但在这块地里有一片湿地，而且可能会危及绿河里的鲑鱼。Tukwila市政府对该项目增加税收的前景表示兴奋的同时，也担心在最初几年里，对该项目提供的服务成本可能会使其入不敷出。对于这些问题的探讨与解决花费了6年。

一直以来，该项目很少有人关注。这是因为西格里家族总是将自己隐藏于公众视野之外。马里奥和他的儿子马克从1990年代开始就没有接受过媒体采访，对于这个项目同样如此。西格里家族的其他成员都成功躲开了媒体的关注，而这掩盖了他们对华盛顿地区政商界的巨大影响力。

西格里家族可以说是美国最大的地主之一。除了Tukwila South的500英亩土地外，他们在其他地方还有数千英亩的土地，包括仓库、购物中心、葡萄园、木材场等。他们也是政界名流们的主要赞助者：马里奥与马克是2008年民主党的最大赞助者之一。从2003年起，西格里家族成员与公司为总统候选人捐赠了超过35万美元，在国会说客身上了花了40多万美元。西格里家族请来一些重量级人物帮助他们绕过法规障碍，该项目的代表律师包括前美国最高法院法官Phil Talmadge。州长Chris Gregoire、参议员Patty Murray和Maria Cantwell都帮助西格里家族要求当局批准该项目。Murray的前幕僚长从去年开始为西格里家族游说，而前一位说客（Durkan的兄弟Jamie）曾帮助他们说服联邦政府出资三分之二，为Tukwila South修建一条5车道的公路，总投资达2600万美元。这条路从5月初开始修建，而Tukwila城市规划局从2004年就开始进行规划。西格里家族将会在未来3年内投入5000万美元为该项目进行基础筹备。

屋子里的大象

有一个有趣的巧合：美版FC随主机附赠了一张游戏卡带，其中包含《超级马里奥兄弟》和《猎鸭》这两款游戏，而猎鸭正是马里奥·西格里本人最喜欢的业余爱好之一。他是一个狂热的猎鸭爱好者，几十年来没有漏过任何一个猎鸭季节。

认识马里奥的人如此评价他："马里奥非常注重隐私，非常的意大利。他重视忠诚、尊敬与信任。马里奥经常花时间与家人聚在一起。我个人认为马里奥不希望与'超级马里奥'这个角色扯上关系，担心这样会妨碍他的生意、财务、政治与私人关系……"

马里奥的另外一个朋友说，他认为隐私比金钱更重要，"他只是个正常、富裕、脾气有点坏的老人。我们认为他真的不是很迷人！如果让大家看到他本人可能会失望的。他甚至没有穿连体工服！不过他确实不高，而且确实经常穿吊带裤。"

西格里从1952年高中毕业时开始进入建筑行业，他的一位商业伙伴说："他从一架推土机开始发家。"他创办的MA Segale公司从事于机场跑道的翻修，接着他参与了高速公路的工程招标。圣海伦火山喷发后，他的公司获得了挖掘河床填平道路的工程。他还从事挖掘沙砾和生产沥青。1998年，马里奥将他的MA Segale以6000万美元卖给了一家爱尔兰公司，当时的报道说西格里家族想要这笔钱从事其他商业计划。

西格里主要用他的钱来买地，然后长期持有。他的一位雇员说："对他们（西格里家族）而言，'卖掉'是一个不屑的词汇。"不过也有例外的时候：西格里曾在1990年代买下Emerald Downs山脚下的一块地，2002年他以7360万美元将该地皮转卖给Muckleshoot Tribe。第二年西格里家族就从波音公司手中买走了120英亩的工业用地，这使其在绿河谷一带的土地储备达到了1600英亩。当地商业地产经纪说，西格里家族的工程质量非常高，楼房保持得很新，对待租客也非常友好。但是该家族即使在做生意时，也总是保持私密性。一位经纪说："我20多年来只见过一次马里奥，他总是躲在幕后。"

根据计划，Tukwila South将会建成一个在面积上与Tukwila南区商业中心相当的大型办公区。不过目前那里仍是一块几乎保持原生态的地方。那里有一片高尔夫球场，有一家卖施工设备零件的商店，还有一个骆驼养殖场，几年前在南端还是稻谷与杂草丛生。

西格里家族于1970年代开发的西格里工商区位于北端，主要由一些仓库构成，那里将成为最后一片重新开发的地方。西格里家族的办公室就在那片仓库区里，在其边缘座落着马里奥的父亲于60多年前建造的房子。

关于这个巨型项目，西格里与Tukwila市政府谈判了5年。现任市长Jim Haggerton与前任市长Steve Mullet说，西格里家族曾经要求市政府作出令人难以接受的让步。谈判陷入僵局，有官员破口大骂，有人作出最后通牒，最后进入了一段漫长的冷静期。后来西格里家族扶持Jim Haggerton当上市长，不久谈判就取得了突破性进展。马里奥如愿以偿，而他的商业对手将因此损失惨重。在Tukwila South附近拥有一块地皮的Mitchell Moving & Storage公司总裁Ken Behrens说："西格里在Tukwila就像屋子里的大象，不管他想干什么，他总能如愿。"



■ Tukwila South至今仍是一块几乎保持原生态的地方。

英国租赁式销售热潮

日本的二手游戏灾难即将袭击英国



■ BestBuy 已正式进军英国游戏零售市场。

美国零售业大鳄 BestBuy 进军英国游戏零售业的消息在玩家中引起很大反响，BestBuy 在英国开的第一家店就是以游戏为主力产品。英国零售行业目前是一片饿殍遍野的惨烈景象，而游戏零售商的处境更惨。核心游戏玩家们对网络的依赖程度远高于普通消费者，他们更倾向于到亚马逊、Play.com 等网络商城订购游戏，而 Wii 和 NDS 的休闲游戏玩家们很少逛游戏店，他们会选择到大型超市买游戏。所以在经济环境恶化，游戏产业萎缩时，英国游戏零售商受到的冲击更明显。

过去游戏零售商经常靠一些超大作的发售提升整个游戏店的客流量，并带动其他游戏的销售。而现在，大作首发时，一些零售商却是哑巴吃黄连，有苦说不出。去年末《现代战争2》在英国发售时，一些大型连锁超市以低于进货价大打折，结果出现了 Tesco、Sainsbury 等超市外大批玩家排队买游戏的盛况。

对外，发行商与零售商都拒绝承认零售版游戏的销量下跌是经济危机所致；但在私底下，很多厂商都在担忧经济衰退正在根本上改变消费者的习性，即使经济恢复，过去 20 多年来欧洲游戏产业的持续发展也将一去不复返。

玩家的金钱与时间正在流向新平台与新的商业模式——即朝向网络发展。英国最著名的游戏零售商 GAME 因为市场不景气，已经关掉了数家分店，就任多年的 CEO 也引咎辞职。GAME 开始收缩其规模的部分原因是过去几年该集团扩张与并购的速度太快，已经膨胀到自身无法支撑的规模，在英国很多镇中心都有多家 GAME 店面。

GAME 的困境与其过去的光芒产生鲜明的对比。几年前，英国游戏产业里最有话语权的公司不是索尼、不是微软，也不是任天堂，而是 GAME 集团，由于他掌握了英国游戏零售市场的主要份额，所有发行商都要看它的脸色，服从它的条件，即使是最畅销的大作，如果没有 GAME 集团的支持也很难在英国取得成功。

既然英国游戏零售市场里风云一时的巨头都无法自拔，为何 BestBuy 还要跨越重洋，一头栽到这个泥潭里？

原因有两点：首先，由于股市的推动，BestBuy 需要扩张。企业不能原地踏步，必须每个季度都有增长，其股票才有投资价值，才能不断上涨。第二个原因 BestBuy 在进军英国市场的新闻稿中就已经说明。BestBuy 想要的不止是英国游戏市场的一小部分，它要夺得可观的份额，还要得到二手游戏市场。

零售商认为，当游戏零售市场面临困境时，二手游戏市场将会崛起。最近“租赁式销售”市场在英国非常火爆，带来了相当可观的利润，虽然很多业内人士担忧这是零售行业饮鸩止渴的行为，但是在如今的艰难环境下只能是有钱就赚。

所谓“租赁式销售”也可以说是二手游戏流通的一种变化形式。玩家从零售商处购买游戏后，可以在零售商规定的期限内将游戏以事先规定的价格退还，这与游戏出租业务相似，可以使一款游戏在零售商那里流通多次，其利润总合可以达到销售单套游戏的数倍。但对于发行商来说，这种租赁式销售的流通次数越多，就意味着他们的潜在客户流失得越多，原本打算购买游戏的玩家可能会改为到零售商那里租赁。有一些零售商看到“租赁式销售”的利润比卖新作更高，甚至故意诱导那些想买一手游戏的玩家改买二手，比如在新作的包装盒旁边摆上价格低得多的二手版本。难怪不少发行商表示，二手游戏市场的危害比盗版更大。

在网络上，二手游戏的流通也非常普遍，亚马逊与 Play.com 都有二手游戏专区，更不用说二手游戏成交十分活跃的 eBay。玩家们通过这些网络平台直接销售二手游戏，而发行商对于这种玩家之间的二手交易通常并不干涉，事实上也难以干涉。发行商担忧的是大型零售商加入之后助长了二手游戏的歪风，而零售商之所以销售二手游戏，归根到底还是因为经济不景气。就像 1998 年亚洲金融风暴后二手游戏在日本肆虐，欧美的二手游戏市场也是在这一轮经济危机中突然成为行业关注的焦点，居民消费的疲软是问题的根源。过去玩家愿意为一款游戏花 40 英镑，现在他们只愿意花 10 英镑，所以他们选择了租赁，或者说租赁式销售。如果每款游戏的租赁利润与销售利润相当，那么玩家消费习性的改变暂时不会对零售商有太大影响，但他们的进货量将会降到过去的几分之一，游戏发行量将大幅下跌，那时饿殍遍野的不再是零售商，而是游戏开发与发行商。最后零售商将发现没有多少好游戏可以租售，而玩家就算愿意出钱，也没有多少游戏可买——就像如今的日本电视游戏业一样。



■英国本土零售巨头 GAME 面临困境。

■《质量效应 2》采取了以 DLC 对抗二手游戏的策略。

10 美元计划

对抗二手游戏，EA 自有妙招

“谨慎欢迎”这个词大概就是为 EA 的“10 美元计划”而发明的——为了应对正在美国兴起的二手游戏市场，EA 采取的方法是将价值 10 美元的下载内容与新作捆绑销售，但是下载内容（DLC）的下载码只能用一次，也就是说，购买二手版本的玩家无法下载。“10 美元计划”并不阻止玩家将自己购买的游戏卖到二手市场，或者购买价格诱人的二手游戏，但是却能让二手游戏变成“阉割版”，看起来这确实是对抗二手游戏的一个有效措施。

DLC 正在成为次世代游戏不可或缺的一部分，把好好一个游戏硬割出几个 DLC 单独销售的大有人在。EA 的“10 美元计划”相当于是对玩家拒绝二手游戏的一种奖励，所以该计划公布后，获得了很多玩家的支持。不过对于 GameStop、GAME 等正在如火如荼地开展二手游戏业务的零售商来说，却是一个噩耗。这些零售商的二手游戏收货价不低，店内销售的二手游戏也不会比新游戏便宜太多，如果二手版还少了 10 美元的内容，玩家显然不会买账。

但是也有一些精明的玩家认为，所谓赠送 10 美元的 DLC 只是 EA 的一个卑鄙伎俩，这种在游戏发售同时推出的 DLC 本来就应该是游戏的一部分，只是被 EA 强行拆分，使之成为对抗二手游戏的利器。

《龙之世纪 起源》与《质量效应 2》是最早实施“10 美元计划”的游戏，就目前来说，其收效还是十分显著的，尤其是后者，DLC 的质量非常高，而且就算没有 DLC，其游戏本体的内容仍然是完整的，这让它在很大程度上摆脱了“故意分拆为 DLC”的嫌疑。不过如果“10 美元计划”被广大发行商广泛采用，今后可能会出现难以控制的局面，一些发行商为了加大打击二手游戏的力度，将关键游戏系统变成 DLC 也不是没有可能。

莫说是其他厂商，从《质量效应 2》身上看到了效果的 EA 已经决定强力推进其“10 美元计划”。最近 EA 宣布未来 EA 体育游戏的网络多人模式必须通过密码才能访问，这些密码在新游戏的包装中附带，用其激活多人模式后密码即失效，购买二手游戏的玩家只能多花 10 美元单独购买一个多人模式的激活码。

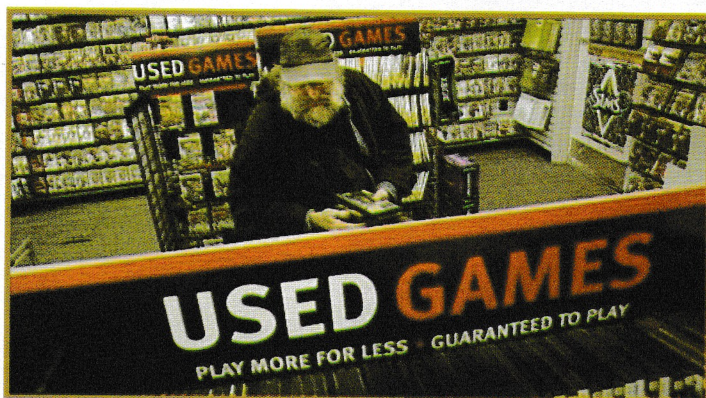
从买卖关系上来说，你很难责备 EA 的这种举措。EA 为购买其游戏的玩家提供网络服务，他们没有从二手游戏购买者身上拿到一分一毫，当然也没有为其提供网络服务的义务。但玩家并不这么认为，因为自从进入了次世代，网络模式几乎成为所有游戏必备的一部分，在 60 美元的游戏售价里已经包含了玩家对网络服务的使用权，当玩家将游戏有偿转让给其他人时，也就转让了网络服务的使用权。EA 的行为让他们失去了网络服务的转让权，如果说一款游戏的 60 美元价格中，有 10 美元是属于网络模式，那么在玩家把游戏卖向二手市场的那一刻，那本应属于玩家的 10 美元已经被 EA 收回了。所以有人认为这是 EA 的一种欺诈行为。

X360 玩家对 EA 的“10 美元计划”尤其不满，他们需要先付费成为金会员，才能享受到网络游戏服务，现在他们还要向 EA 再交一笔钱。

EA 是一家极其精明的游戏厂商，“10 美元计划”的实施对象都是经过了深思熟虑后进行划分。EA 目前只将其体育游戏的网络模式囊括到“10 美元计划”中，因为他们知道《FIFA》、《麦登 NFL》的购买者与《龙之世纪》和《恶人连 2》不同，体育游戏的购买者更多的是球迷而非游戏迷，他们很少看游戏杂志以及到游戏论坛上讨论，“10 美元计划”的负面影响会通过网络被放大，但对体育游戏购买者的影响可能不会很大。多数玩家甚至不知道游戏转售后就玩不了网络模式——除非每天不断有主流媒体向他们提醒 EA 的“10 美元计划”——而这显然不是主流媒体会去关心的话题。

即使玩家对 EA 的“10 美元计划”愤愤不平，最终可能也只有无奈地接受。二手游戏对日本游戏产业已经造成了极其长远而恶劣的影响，被认为是日本游戏产业萎缩的根本原因之一。情感上有些难以接受，总好过浇灭开发商的热情，以至其无法继续开发优质新作。日本游戏厂商与零售商之间打了多年的官司，曾试图以各种强硬手段要求获得零售商在二手游戏方面的收入分成，而 EA 的“10 美元计划”以一种较为委婉的手段让发行商能够分享二手游戏市场的利润，今后被其他第三方厂为模仿的可能性很高。

“10 美元计划”的推行初期难免会激起许多玩家的不满，正如早些年一些游戏厂商实施了激进的 PC 游戏反盗版措施，同样引起 PC 游戏玩家们的抗议。结果，盗版游戏淹没了全球 PC 单机市场，将该行业的利益链完全摧毁，几乎所有游戏厂商都逐渐失去了做 PC 单机游戏的动力，以至于如今该行业奄奄一息，玩家想要第一时间玩到高质量 PC 单机游戏变得越来越难，游戏厂商们都转向版权保护环境较好的家用机。被玩家拥护的盗版最终毁掉了玩家自己所热爱的游戏平台。而在日本发生的先例也证明二手游戏具有可与盗版匹敌的破坏力，为了业界更健康的发展环境，玩家或许要对“10 美元计划”多一些宽容。



◀二手游戏正在成为全球游戏厂商的噩梦。


■宛如豪宅区般的费斯帕克双树度假村。

游戏评测的真相

度假村里玩游戏，他们的意见是否可信?

他的房间有一个宽阔的观景阳台，走到阳台上，眼前是太平洋宁静而无垠的海景。几百米的近处，美丽的沙滩在阳光照耀下银光闪闪。那是2009年的10月份，迈克尔·麦克沃特(Michael McWhertor)与其他几十个记者一样被邀请到圣芭芭拉著名的费斯帕克双树度假村，如此高级的待遇只是为了让他们对即将玩到的游戏产生好感。

评测活动

迈克尔·麦克沃特只是一个普通的游戏记者，但有时他也会享受到总统般的待遇。在几天的时间里，他住在度假村的豪华客房里，走一小段路就可以到游泳池和豪华浴缸里放松身体，或者到度假村中最好的饭馆进餐。但是与其他住客不同，他不能离开度假村到沙滩上游泳，或者到网球场上打网球。在一天中的大多数时间里，他只能在房间里眼睛盯着电视，玩着让全球上千万玩家们流口水的《使命召唤 现代战争2》。

这就是《现代战争2》的"评测活动"，这是为期三天的媒体聚会，麦克沃特开了100多公里的路来到度假村，参加这种正在业内日益流行的活动。此前Rockstar的《横行霸道IV》也采用了类似的集中评测活动，将记者们邀请到旧金山一家豪华酒店里，进行为期4天的游戏体验评测。其他开过评测活动的还有《潜龙谍影4》、《光环3 天降神兵》、《生化尖兵》、《战争机器2》等等——全都是获得高分的大作。



■媒体评测活动从《光环2》开始流行。

通常，这些评测活动提供的条件都极为豪华，或者说奢华。比如《现代战争2》为记者提供的房间就像总统套房般高级，里面有超大屏幕电视和环绕立体声音响，也可以选择专业级耳麦。房间里提供的浴袍和拖鞋都绣上了游戏的LOGO。

过去常见的游戏评测方式是厂商在游戏发售前一两个星期将评测版游戏寄给媒体，然后由媒体玩过之后根据自己的客观判断打分，在厂商规定的日子里发布到网站或者杂志上。而这种待遇优厚的评测活动无疑是为了影响记者们的打分。不少记者认为，参加了这种盛情款款的活动之后，很难对自己玩到的游戏说出太刻薄的话。在活动期间，记者们被奉为上宾，临走时还有礼物相送，当你在写评测文章时，即使对游戏本身不是很满意，至少也会不知不觉地多给点人情分。

对于这种评测活动，Bungie社区主管布莱恩·加拉德(Brian Jarrard)说："《光环2》是我到Bungie之后的第一款评测游戏，我们创造了这种活动，目的是为玩者提供尽可能最好的游戏体验。有很好的高清电视、5.1声道音响和舒适的环境。我们要让评测者体验的是Bungie想让玩家获得的体验。"

前GameSpot编辑主管杰夫·哥斯特曼(Jeff Gerstmann)认为，这种评测活动的另一个原因是保证游戏光碟不会外泄，游戏发售前就有盗版偷跑的情况屡禁不止。不过哥斯特曼说："但是考虑到很多游戏是在这些评测活动之前就已经泄露，我认为可以肯定地说，媒体不会把游戏泄露给盗版组织，更何况我们收到的不少光碟只能在评测机上运行。"

Bungie表示担心剧透也是把媒体"关在一起"进行集中评测的主要原因之一。

"如果在游戏发售几周前就寄出去几百套游戏，恐怕就保不住能扮演神风烈士这个秘密了，也就没有那样的惊喜了。《光环3》和《天降神兵》也有那样的剧情转折。我们花了3年的时间设计这些故事和游戏体验，让粉丝享受到我们精心安排的惊喜实在太重要了。"

至于《现代战争2》，媒体评测活动还没开始就已经被剧透了。但是Infinity Ward仍然采取了严格的保密措施。评测活动中记者拿到的《现代战争2》评测版是由4名员工一起送到客房并当面交到记者手中的。主机上的硬盘也经过锁定加固，无法拆卸。

《横行霸道IV》的评测活动也采取了类似的保护措施。游戏被预先安装到硬盘里，需要使用一张特殊的记忆卡才能玩，Rockstar方面要求记者们将记忆卡随身携带、切勿弄丢。

加拉德表示，绝大多数游戏评测者都值得信赖，尊重保密协议。"但是所有人都面对面，把游戏碟就放在眼前才是最安全的。"

负面影响

有大规模多人模式的游戏更需要集中评测。在游戏发售几个星期前组织多人模式评测是相当困难的，游戏记者们遍布于世界各地，在网络多人模式服务尚未开通前很难进行在线多人评测。

在《现代战争 2》的评测活动中，Activision 与 IW 租下了度假村的一个会议厅，评测者们聚在一起进行联机对战。但这样一来其实只是评测了局域网环境下的联机表现，无法代表实际互联网环境中玩家不同带宽条件下的实际表现。

一些对读者比较负责的记者在试玩活动之后并不立即写游戏 REVIEW，对于那些提前偷跑的游戏，他们会以偷跑版游戏作为评测依据。

布莱恩 · 加拉德也意识到这种评测活动的潜在负面影响。他说："这些活动通常只向那些最顶尖的媒体提供，毕竟地方有限，预算也有限，这意味着很多小家伙要被冷落了。我敢打赌，那些粉丝站、博客主和小媒体们对于只能最后做评测都很不爽，这可能会让他们对游戏产生负面情绪。"

前《EGM》杂志主编 Dan Hsu 对于这类评测活动的动机本身就非常怀疑。"我对此又爱又恨，我们《EGM》一直不想与这种评测流程有染。我们的读者不是在那种环境下玩游戏——不是在酒店客房里与开发者、制作人和公关们一起玩。如果我们游戏的环境与读者完全不同，写出来的评测还能客观吗？但是如果我们抵制这些活动，伤害的是谁？还是我们的读者，我们无法向他们及时提供参考意见了。"

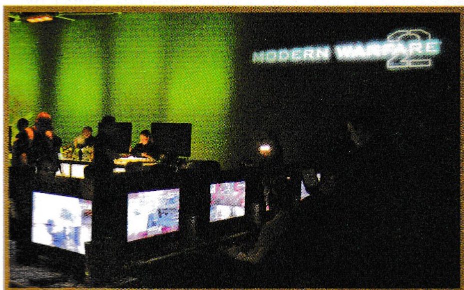
也难怪外界认为游戏评测活动就是向记者们集中"买分"的活动。发行商确实为这些活动花了大笔金钱。包下数十个豪华客房与会议厅、并负责差旅费，这些开支都是相当高昂的。不过迈克尔 · 麦克沃特表示买分黑幕并不像很多人想像的那么严重，如果真要买分，就不需要费力举办这些评测活动了，甚至连评测版游戏都不需要提供，直接由发行商提供一份官方写好的评测文章就可以了。过去几年来爆出的多起评分黑幕已经使媒体收敛了许多，为树立自身的公信力，诚实的游戏评测被很多媒体视为必须遵守的职业道德。而在评分活动中，厂商也不会直接要求记者们为游戏说好话。

哥斯特曼说："多数时候，厂商代表不会问我们对游戏有什么看法，他们只是在一旁看着，然后期待最好的结果。"

"我感觉参加这些活动的双方都不怎么喜欢这种活动。但是我们需要及时的报道，而发行商需要保护他们的游戏，所以我认为这种活动短期内不会消失。"

Dan Hsu 认为，只要评测者能保持诚实而客观，不管是在家里、办公室还是酒店进行评测，都不会有什么大问题。

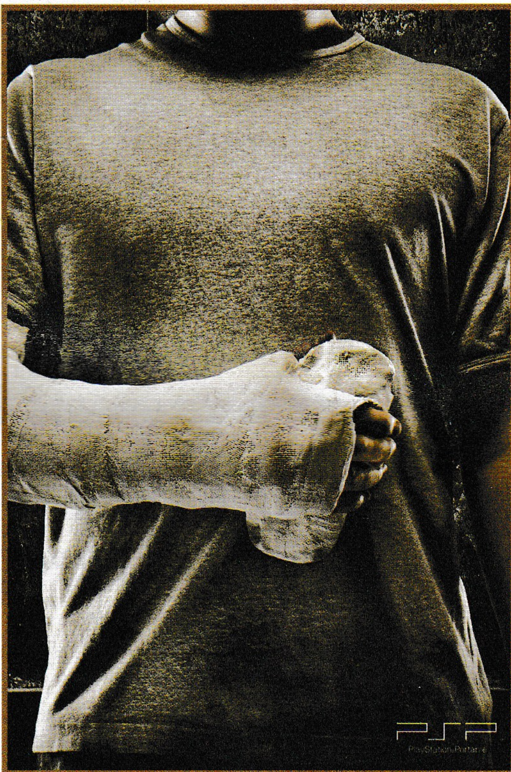
"如果你真的想要一个完全不受影响的评测，就别听媒体的，听网友或身旁好友的意见就是了。" Dan Hsu 说。



▲《现代战争 2》的媒体联机对战体验会。

不朽的经典 不离不弃的玩家

玩家也许是世上最执着、最狂热、最无私的人群。



游戏产业进入超大作时代，而游戏媒体也跟着学会了超大作主义。现代主流游戏媒体正变得日益浮躁，他们会连续数月甚至数年围绕几个大作进行长篇累牍的报道，在游戏发售前达到高潮，然后就是"再见，等公布了续作再通知我们"。除了正变得越来越少的回顾型特企外，现在全球游戏媒体的趋势都是将注意力集中在游戏上市前后的一个短短的周期之内。过了这段时间之后，不管多强的游戏都会被淡忘，直到它推出了移植版、复刻版或者重制版。

为什么会出现这种现象？因为现在的大型游戏媒体已经形成较为成熟的商业模式，游戏发售前后社会关注度高，又有厂商的广告赞助，既能提高点击量，又能实现创收，当然被已经商业化的媒体视为主力。

其实很多玩家都是念旧的，尤其是核心玩家。所以当一款经典游戏发售许多年后，仍然会有无数玩家满怀激动地去讨论和关注。只是这一切如今转入了地下。

在大型游戏网站崛起之前，各种 FANS 站与论坛主宰着游戏的网络世界。被称为"狂热爱好者巨型港口"的 Geocities 倒下之后，无数 FANS 站以及致力于老游戏的网站随之倒下。

但是仍然有一些狂热的爱好者们聚集在不为人知的角落，经营着他们心目中永恒的经典。

伟大的"母亲"

不管是在日本还是欧美，任天堂的传奇之作《Mother》都拥有一批从不变心的超级追随者。该作美版英文名为《EarthBound》，当时在商业上并不成功。所以任天堂于 2003 年在日本推出 GBA 版的《Mother 1+2》时，美国任天堂决定不引进美版，消息传出后，美国的《Mother》铁杆迷们伤心欲绝。

1997 年，正在上中学的 Reid Young 创建了自己的第一个《EarthBound》FANS 站，该站最终变成了 Starmen.net，是网络上权威的《EarthBound》专题站。到 1999 年，该站已经成为一股强大的力量，保持着相当可观的内容更新速度，聚集到该站的玩家数量也越来越多——简直多到了令人百思不得其解的地步。因为当年《EarthBound》发售时销量很低，接触到该作的美国玩家不多。实际上，《EarthBound》90 年代后期突然流行起来的原因，是因为 SFC 模拟器已经可以完美，很多玩家是在口耳相传的作用下通过 SFC 模拟器补习这款失落的经典。在这场从地下兴起的《EarthBound》之风的背后，Starmen.net 起到了至关重要的作用。很多人是通过该站知道了这么一个遗漏的任天堂名作，当他们爱上这款游戏后，又到网站上发布自己创作的同人图、视频和音乐。

Starmen.net 的网友们有一个共同的目标：让美国任天堂认识到《EarthBound》在美国的影响力，使其有动力将续作引入美国。然而美国任天堂仍然无数次地出面否决了引进的可能性。不过 Reid 对这种地下状态也很知足，他说："我们是一个聚在一起分享快乐的大家庭，有时我们觉得由《EarthBound》这样一款游戏将我们聚在一起是一件很幸运的事。"

多年来，Starmen.net 集合网友之力完成了一系列的"大计划"。为了说服任天堂在美国推出《Mother3》，他们发动了"EB 围攻计划"——2007 年 Starmen.net 的成员们集中向任天堂发邮件、打电话，要求推出美版《Mother3》。他们自己掏钱编辑并印刷了几十本《EarthBound 精选集》，该书共 270 页，大多是玩家们自己绘制的同人图。他们把书寄给任天堂和媒体，希望整个美国听到引进



《Mother3》的呼声。然而他们的心血与汗水并未获得任天堂的回应，失望的Starmen.net网友们决定自己进行《Mother3》的英文化工作。该站的另外一名创办者"番茄"负责了大部分翻译工作，最终完成了一个100%英文化的非官方英文版，并于2008年10月发布。更加惊人的是，后来Starmen.net还通过其分支网站Fangamer发行了一本专业级的英文版攻略。

Fangamer创办之后，对Reid与他的伙伴来说，《EarthBound》已经不仅仅是一项业余爱好了——他们将此变成了一门生意。从帽子到T恤再到钥匙扣，Fangamer的网店拥有《EarthBound》有关的一切产品（此外还有《潜龙谍影》、《超时空之钥》等游戏的关联产品），而且这些周边通常比商场里能买到的同类产品更符合FANS的喜好。有了这些商业收入为支撑，Starmen与Fangamer正在酝酿更大胆的计划——虽然系列制作人系井重里已明确表示不会有《Mother4》，Reid说他也许会集结网友的力量自己开发一个续作。

"最重要的是我们在做自己热爱的事，为了这个理由，我相信无论在前面等待我们的是什么，我们的网友会一直热情如故。"Reid说。

超时空概略

SFC时代最具梦幻色彩的游戏应该是《超时空之钥》，直到现在都没有哪个RPG新作重现它的梦幻阵容。在1995年，Square与Enix在任天堂的撮合下，首次摈弃前嫌，合作开发了这款集结鸟山明、堀井雄二、坂口博信、北濑佳范、高桥哲哉、野村哲也、光田康典、植松伸夫……等超豪华制作阵容的梦幻大作，在日本引起了轰动。但是在《最终幻想VII》发售之前，只有极少数的美国玩家听说过坂口博信与堀井雄二，就连鸟山明当时也还没被美国人广为知晓（《龙珠》是在1990年代末才开始于美国蹿红）。

几年后，《最终幻想VII》把日式RPG之风吹向欧美，喜欢上日式RPG的美国玩家们开始关注并挖掘过去的名作来玩。这时，有着最豪华制作阵容的《超时空之钥》成为核心日式RPG玩家们广为讨论的话题。2000年，Square终于在美国推出了续作《超时空之轮》，虽然制作阵容没有前作那么梦幻，不过加藤正人、光田康典等名字已经在美国的日式RPG迷中相当有知名度。

《超时空之轮》的剧情与前作相比显得压抑而晦涩得多，游戏中有许多未解之谜。为了解答玩家们的疑问，FANS站"超时空概略"（Chrono Compendium）诞生了。该站创建于2003年中，开始只是一个论坛，但很快变成了一个百科全书，几个狂热的"超时空"迷研究并解答了"《超时空》系列"的一切。该论坛中的一些高手们成立了"Kajar实验室"，他们将游戏破解，把官方翻译中的一些不当之处进行修改，并且制作了一些新情节。

"超时空概略"最大的贡献者之一"ZeaLitY"认为，加藤正人采取的多层剧情结构是网站能够吸引玩家们讨论多年的最主要原因。他说："这两款游戏中有大量令人怀念的角色与情节，涵盖了多个时代与空间，可以看到远古与未来文明，有神秘现象，还有离奇的故事激发着玩家的想像力。"

与《EarthBound》的狂热爱好者们一样，《超时空》迷们也意识到SE为其推出续作的可能性微乎其微。Square曾在2001年注册了"Chrono Break"的商标，让玩家们激动了一阵子，但是之后



▲《超时空之轮》的剧情与世界观都充满神秘色彩。



▲《超时空之钥 真红回声》堪称同人游戏中的传奇。

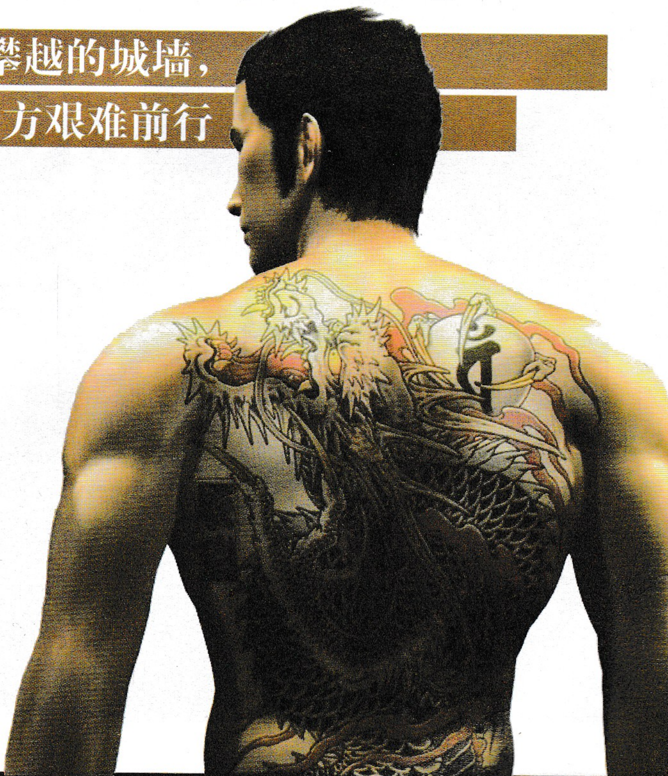
就没了下文。通常厂商对FANS站比较宽容，对于一些侵犯知识产权的图片和影像采取睁一只眼闭一只眼的态度，毕竟这些网站具有不错的免费宣传作用。但厂商有其底线，当"Kajar实验室"启动野心巨大的"真红回声"计划，并且做出了素质令人惊叹的《超时空之钥》3D化续作，便已触到了SE的底线。SE向Kajar实验室郑重发出了一封警告信，使这款持续了两年多的项目在众人的叹息声中无奈地结束。ZeaLitY说，《真红回声》是集结了超时空概略网站全体网友的力量，试图制作一个可以让所有FANS满意的续作。"《真红回声》利用了超时空概略的百科全书，创作出严谨的剧情，使老面孔们重聚，同时引入一些新角色。我们为之付出了无数的时间，使其尽可能接近专业水平。"而在SE的要求下，超时空概略网站中所有关于《真红回声》的内容被全部删除。

现在超时空概略网站仍然存在，即使在SE的打压下，他们仍然保持与过去一样的激情。如今ZeaLitY已经有了自己的新事业，但他认为超时空概略是玩家的爱与心血的结晶，短期内不会消失。"这是我们的心血，为了将它维持下去，花多少的时间都值。"

东方之龙，西方之虫？

文化是一道难以攀越的城墙，《如龙》正向着西方艰难前行

学习一种新语言的最高境界是用这种语言思考，而了解一种新文化，必须要融入该文化之中，成为其中的一部分。文化就像一道围墙，世嘉的"《如龙》系列"就是被这样一道围墙圈在日本国内，最新作《如龙3》在美国发售时，被美国媒体认为是"最日式"的游戏之一——虽然它的游戏类型与美国人最钟爱的《GTA》是那么的相似。世嘉家用机游戏第一开发部保持每年一款新作的高效率，这些游戏在日本的销量已经可以为世嘉带来利润。系列制作人名越稔洋说："《如龙》的成功是因为只有很少的作品直接描绘原汁原味的日本文化。也没有其他游戏投入那么高的预算表现这样一个日式世界观。"



过江龙

深刻的文化内涵使得《如龙》的美版制作成为一项难度极高的艰巨任务，翻译问题倒是其次，但是要让美国人看到神室町的第一眼产生熟悉与亲切感是不可能的。美国人也很难理解日本人某些面部表情的含义。美国玩家看到7-11的招牌都知道那是便利店，但是其他绝大多数招牌他们都不可能看懂。《如龙3》的本地化制作人Kevin Fane说："我认为游戏玩家都比较能接受日式文化，因为日本在游戏产业里的地位很高，但老实说我认为多数玩家对日本文化的兴趣仅在于产品层面（游戏、动画、漫画等），而不是文化本身。而且过去几年来西方市场对日式游戏越来越不感冒，对于那种暴力的城市街头动作游戏，西方开发的游戏够他们玩的了。"

美国世嘉仍然没有放弃努力。《如龙》第一作的美版在日版发售9个月后就与美国玩家见面，世嘉投入了相当可观的广告预算，在网络和杂志上大做广告，美版请到的配音演员也都是大有来头，比如Michael Madsen、Eliza Dushku 、Mark Hamill等。当时是PS2的巅峰期，而且也是《GTA》式游戏最流行的时候，再加上《莎木》在欧美不少老玩家心目中地位崇高，而《如龙》被不少人认为是《莎木》精神上的续作，世嘉相信《如龙》在欧美的潜力很大。

Frane回忆说："《如龙》引进美国时，我们希望在西方市场上推出一款与本土一样受欢迎的游戏，我们尽了自己最大的努力。我们邀请了有很多忠实拥护者的好莱坞明星担任英语配音，希望能提高对本地玩家的吸引力。我和演员与录音室合作得非常紧密，我到现在仍然认为英语配音的质量比很多人想像的要好。可惜由于技术限制，我们无法将日文配音也收录，结果没有日语配音成为其受到猛烈抨击的主要原因之一。"

玩《如龙》的很多美国玩家都是对日本文化兴趣浓厚的铁杆玩家，他们认为英语配音破坏了《如龙》原汁原味的日本文化氛围。第一段预告片在网上发布后，立刻就引起关注者们的指指点点。这段预告片是由日本世嘉总部整理编辑并发布，由于使用了未完成版的音轨，因此被玩家认为配音效果极差。

第一印象可以在很大程度上影响玩家对一款游戏的态度。《如龙》失败的第一段美版预告片已经吓退了不少玩家，游戏还没发售已经在玩家中留下骂名。2006年9月5日，《如龙》于美国默默无闻地上市，当月连NPD游戏销量榜的前20名都没能进入。讽刺的是，同一时期上市的同类游戏如《黑道圣徒》、《疤面煞星》等沙箱式游戏占领了排行榜的前几名。自由度不是很高可能是《如龙》在美国不受欢迎的重要原因之一，但是问题的根源还是文化因素。两个月后《如龙2》在日本发售，美国世嘉不愿继续将其引进，更不愿为一群对其不感兴趣的玩家们劳心劳力地制作本地化版本。

所以《如龙2》直到两年后才推出了美版。在2007年东京游戏展期间低调宣布，之后也没有做太多宣传。2008年9月，该作在美国发售时走向了与前作相反的另一个极端：美国世嘉几乎没有对它做任何广告，也几乎没有哪家媒体愿意报道，美国世嘉不再吃力不讨好地制作英文配音，而是以日文配音加英文字幕的方式。

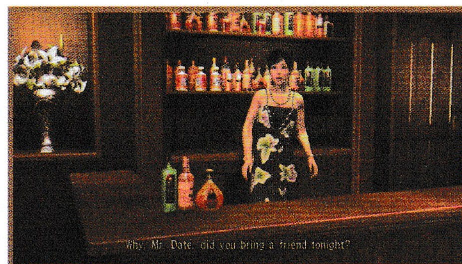
美版《如龙2》与LucasArts的《星球大战 原力释放》同周上市，想不到这次真是无意插柳柳成荫，美国媒体对《如龙2》的评价非常高，虽然销量只有4万套，Frane说："只要FANS满意，就是对我们最大的鼓励。"

无法翻译的文化内涵

《如龙》的美国玩家数量不多，但是忠诚度很高。《如龙2》在美国发售时，《如龙3》已经公布，美国玩家们强烈呼吁将这款开发成本高昂的游戏尽快引进美国。而由于《如龙2》销量不佳，美国世嘉对于是否引进该作非常犹豫。《如龙3》在日本发售7个月后，美国世嘉的Ray Almeda表示不会有美版《如龙3》，引发愤怒的粉丝们在网上强烈声讨，后来世嘉出面发表声明，表示"尚未确定是否有美版"。可能是因为这起事件的推动，美国世嘉最终决定继续满足数量不多的美国《如龙》玩家们，于2009年12月正式公布了美版《如龙3》。



由于《如龙2》的经验，美国世嘉毫不犹豫地





选择引进《如龙3》原版配音，仅将文字翻译为英语。但是游戏中还有相当一部分内容没有被翻译，这些内容都是最难以翻译，也是最难让西方玩家理解的。

在维基百科的《如龙3》板块中，不少热心玩家们在不断扩充其内容，详细描述了美版与日版相比缺失的内容。虽然有人声称不少分支任务被删除，但实际上主要删除的内容是迷你游戏，包括西方人陌生的麻将与将棋。以及一款在日本十分流行的街机益智游戏《Answer X Answer》，该游戏中是让玩家回答与日本历史和流行文化有关的问题。

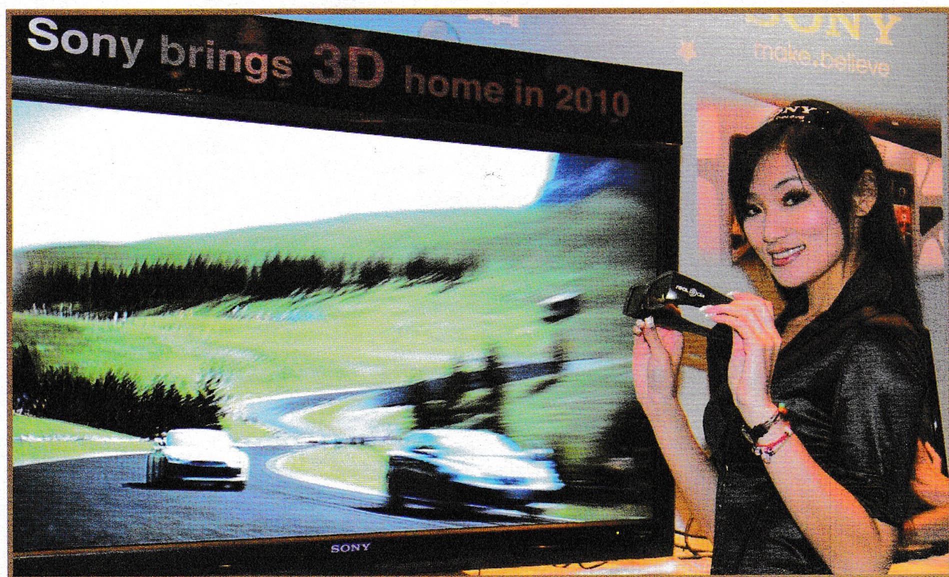
美国世嘉的一位社区经理在官方博客中说明了游戏中的删除内容，同时也在Kotaku网站的玩家留言中说明了缘由，强调了文化差异与时间有限等原因。其实玩家不满的不是删掉麻将、将棋与问答游戏，而是日版《如龙3》的一个重大卖点——经营夜总会的分支任务居然被美国世嘉删掉了。从经营夜总会，到夜总会中与小姐们交流互动，这些都是在日版宣传阶段被大力介绍的内容，也是美国玩家们十分期待的养眼内容。虽说美国的俱乐部文化与日本的夜总会文化之间存在很大差异，但这并不妨碍美国玩家从中"找乐"。而且游戏中的很多内容都与夜总会有关，系列玩家更是将夜总会视为不可或缺的内容。

为何要删掉这么有娱乐性的内容？美国世嘉的理由还是文化因素。提高夜总会小姐的好感度、让小姐留在自己的夜总会里，这些都需要非常"日式"的交际方式，世嘉认为没有必要向美国人硬生生地灌输这些文化。

既然购买《如龙》的美国玩家寥寥无几，而且重重的文化障碍使其本土化工作充满阻力，为何世嘉还在坚持制作美版？以现代主流游戏的标准，《如龙3》的文本与菜单都显得太多太杂，但是对于喜欢它的几万名美国玩家来说，在《如龙》中所获得的独特体验令人回味隽永，它的剧情深度也是轻视情节的多数美式游戏无法企及的。它之所以值得在美国进行本土化，是因为正逐步将游戏开发外包的世嘉已经没有多少自己开发的游戏，而《如龙》是世嘉最大型的游戏项目。"《如龙》系列"将继续推出美版——即使只是为了对多年来的世嘉迷有个交代，它也值得英文化，即使其中的很多内容美国玩家难以理解。有时"无法理解"也是作品魅力的一部分，对于热爱《如龙》的美国玩家，他们需要的正是那种原汁原味的异域风情。

PS3 全 3D 游戏开发探秘

为了身临其境的游戏体验，一定程度的画面劣化在所难免



去年秋季，索尼与玩家约定："2010 年 6 月，PS3 进入 3D 时代。"现在索尼的系列 3D BRAVIA 电视上市在即，PS3 的 3D 计划也早已整装待发。4 月份索尼已经公布了《PAIN》、《超级星尘 HD》、《WipEout HD》、《机车风暴 太平洋裂谷》等 3D 化游戏，未来预计还会有《GT 赛车 5》等超大作。第三方都在进行 3D 游戏的筹备，育碧认为未来两三年后，3D 游戏所占比例将会达到一半以上。很多人对当今的 3D 电视与 3D 游戏不屑一顾，认为存在视疲劳、亮度、便利性等诸多缺陷，但技术是不断发展的，现在的 3D 技术仅仅处于婴儿学步的阶段，可能很多年后人们才会意识到 3D 是屏幕技术发展史上最重要的一次进化。

WipEout HD

2010 年游戏开发者大会期间，SCE 欧洲分公司的立体游戏团队对 PS3 的 3D 游戏进行了介绍，高级程序师 Ian Bickerstaff 与高级开发经理 Simon Benson 负责对游戏开发者们进行讲解，告诉他们 3D 在游戏性方面的好处，同时解答 3D 游戏存在的一些技术难题。

Ian Bickerstaff 说："我们开发 3D 游戏的流程主要分为三个步骤。第一步是制作两幅图像，PS3 有两个 1280×720 的帧缓冲，以上下排列，在他们之间有 30 个像素的间隙，左眼看到的是上方，而右眼看到的是下方。"这些图像会自动转换到 HDMI 3D 输出，频率为 59.94Hz，只要与垂直刷新率同步，开发者可以选定任何帧率。防止画面的撕裂感极为重要，因为你可能会看到左眼画面撕裂而右眼画面正常的现象，比普通 2D 画面的画面撕裂看起来更难受。

PS3 的很多游戏都是每秒 30 帧以上，通常是在帧率降到 30 以下之后就解开 v-sync（垂直同步），以保证画面的流畅度。而 SCE 团队提议全程开启 v-sync，这是一个相当高的技术挑战，毕竟要同时生成两幅图像。良好的全屏抗锯齿效果也非常重要，在必要的情况下，宁愿损失画面解析度也要有更好的抗锯齿效果。

第二个步骤就是实现画面立体感最重要的步骤——确定图像的最大纵深，以及最大的图像"凸出"程度。这个步骤完成之后，就得出了有三维空间方位信息的二维图像，最后一个步骤是移动镜头，创造最终的 3D 图像。Ian 表示，这个步骤需要大量的计算工作，如果有为 3D 而专门设计的引擎会方便许多，但是 PS3 的首发 3D 游戏都是根据现有游戏进行修改制作的，所以表现会差许多。未来会有更多为 3D 而专门制作的游戏，比如 Crytek 的 CryEngine3 就支持 3D，今后开发商用这些专业 3D 引擎制作的游戏令人期待。

如果游戏本身有 1080p 的原生分辨率，转化为 3D 游戏会简单得多，因为预留了比较多的像素处理能力，可以用来生成两幅 720p 的画面。《WipEout HD》就是一款 1080p 解析度、帧率 60 的游戏，而 3D 版变成了两幅 720p 画面的叠加，帧率也变成了 30。虽然画面表现力差了一些，但是不用费什么力就完成了 3D 的转化。《超级星尘 HD》的画面更加简单，虽然画面解析度也降低了，但是从试玩效果来看，其帧率几乎不变。

Benson 认为，虽然 3D 化会使画面素质降低，但是立体化的画面会使游戏性得到提升。比如在赛车游戏中，普通二维的画面里，对赛道的纵深长度并没有太直观的认识，而 3D 化之后就可以凭借更接近于现实的空间距离感，更好地做出何时进行减速过弯的操作决定。

在 3D 化的游戏中，界面设计也变成一门很有讲究的学问。Benson 曾经打算为《WipEout HD》的 3D 版设计完全 3D 的界面，但是尝试过之后发现，那样非常不利于玩家集中注意力。最后的做法是将原本处于同一个屏幕中的小部分界面元素往背景后面推，而大多数仍然保持在屏幕的同一个平面上。被推到背景后面的界面元素主要是火箭弹的准星，在 3D 游戏中，如果准星处于屏幕的平面上，将很难瞄准屏幕深处的敌人，而将准星向深处推进，使其贴近于对方所在深处，就变得非常直观而精确了。



▲游戏界面中的准星需要重新设置其纵深位置，使其能紧跟画面深处的敌人。



▲为了把《WipEout HD》的 2D 界面改为 3D，开发团队进行了大量的改造工作。

机车风暴 太平洋裂谷

对于另外一款 PS3 代表作的 3D 化，其技术难度要比《WipEout HD》大得多，这款游戏就是本身画面已经十分精细复杂的《机车风暴 太平洋裂谷》。该作本身的默认分辨率为 720p，秒间 30 帧，在帧率方面无法再妥协，结果 Evolution 工作室只能将解析度调到非高清。

"我们首先从分屏模式开始……其实，3D 与制作分屏模式非常相似，" Benson 说。"分屏是用两个镜头展示两个地方，而我们要把两个镜头对准同一个玩家。"

分屏模式相当于是在同一台主机上同时运行两个一样的游戏，所以需要降低关卡的细节度才能把运算能力分到两个游戏上。而即使画面缩水，仍然有很多其他的技术挑战，所以如今分屏游戏模式越来越少见。《机车风暴 太平洋裂谷》的分屏模式中已经有精度和解析度都更低的建模，把这些建模直接用在 3D 版的全屏模式中会省事许多。在此基础上，开发团队又减少了许多特效。有一些特效是为了增强二维画面上的纵深感与速度感而制作的，3D 化之后这些特效就没有存在的必要了，本来就有纵深感的场景从眼前掠过，能够产生真正三维空间里的速度感。

在演讲中 Ian 与 Benson 不断强调 3D 游戏的"融入感"，3D 效果不仅是让画面中的物体飞到你面前，关键还是要让游戏的感觉更自然而真实——即使其画面精细与流畅度远不如二维原版。很容易想像到的是，在主视角状态下，身临其境的感觉将会空前强烈。

Benson说："通常绝大多数人玩《机车风暴》都是用第三人称视点，至少有90%吧。而实现了3D之后，主视角将会变得更流行。"根据开发团队的测试，3D还能让《机车风暴》的操作变得更直观而容易上手。"我们发现在主视角的状态下，游戏会给你更多在现实中开车的感觉：速度感、对距离的判断等，躲避道路上的障碍物变得更加容易。"

《机车风暴 太平洋裂谷》实现立体画面后，玩家可以更好地感觉到游戏世界的宏大规模感与其中物体的大小比例。Benson表示，该作中车身与轮子巨大的Monster Truck原本在玩家中并不是很受欢迎，因为其速度相对较慢，也比较笨拙。但是变成3D画面后，你将会真实感受到该车的巨大，感觉到车身与地面之间的距离，启动发动机后，你会发现该车开起来速度相当惊人。

虽然索尼非常强调以PS3的3D游戏功能推动3D BRAVIA电视的销量，但是为了提高PS3 3D化的价值，索尼决定使其兼容更广泛的标准，也就是说，用其他品牌的电视机也可以玩PS3的3D游戏。据Ian透露，SCE正准备将索尼电影制作3D电影所用的技术广泛应用于PS3游戏。PS3的SPU在3D游戏中将会发挥其强大魔力。

"3D图像的优化是一个大问题。电影行业制作3D电影已经有很多年的经验，他们所用的一个重要技术叫做'纵深图视差'，将纵深信息映射到普通的2D图像上，使用视差表产生第二只眼睛看到的图像。"SCE也在尝试应用该技术，左眼看到的是普通图像，右眼看到的是使用纵深图重新映射的图像，这样可以高效率的完成3D转化，视觉效果也相当不错。Ian演示了一幅山脉前方宇宙飞船的3D图像，乍一看确实与真正的3D画面没什么区别，不过仔细看可以发现一些异样，比如在飞船后方的贴图显然被拉长了，应该是修改了图像信息以填充3D化之后形成的一些画面空隙。简单地说，就是一幅二维图像变成三维之后，会看到很多原本看不到的角度与部位，而这些画面在原图像中是没有的，所以3D转化系统会根据周围的图像对这些"空隙"自动填充。比如原图中看不到飞船后面的图像，但是3D化之后由于产生了纵深感，因此可以看到飞船后面的一小部分，系统就只能将后面山脉的贴图拉长一小段。这种3D处理方式被称为"伪3D"，虽然存在一些小缺陷，不过在现阶段不失为3D游戏的一个实用而实惠的解决方案。

从《WipEout HD》与《机车风暴 太平洋裂谷》的效果来看，重制的3D版游戏还有很多不足之处，视觉疲劳现象也没有得到缓解，在目前这个阶段，游戏开发商全面投身于3D游戏的可能性不是很大。但是，作为视频娱乐与显示器技术历史上最重要的一次进化，3D技术不能一蹴而就，需要有一段相当长的过度与进化过程，下一代主机也许会全面迈入3D时代。



▲实现立体感之后，Monster Truck的庞大身躯给人以震撼感觉，速度感也会变得更强。

PS3：好戏开锣

PS3正在成为众多名开发商的主力平台

《Portal2》公布后，买过《半条命2 橙盒版》并为之折服的PS3玩家们都很失望，与微软关系亲密的Valve果然不打算制作《Portal2》的PS3版。Valve一直在抱怨PS3游戏的开发太难，而且太费钱，而一直以来多数开发商都同意这一观点。与PC较为接近的开发环境使X360成为制作者们开发次世代游戏的首选，PS3版通常是由X360版移植而来，画面逊色一些也就不可避免。

但PS3版总是被冷落的局面正逐渐成为过去，《未知海域2》等游戏将PS3的游戏画面水准抬高到一个新的层面，很多开发商开始优先从PS3版做起。过去最痛恨索尼的三上真司破天荒地将PS3作为其新作《绝对征服》的主力平台，而EA的《荣誉勋章》重生之作也是围绕PS3版。

《最终幻想XIII》制作人北濑佳范表示，开发PS3游戏最令人兴奋的地方在于能够不断突破技术障碍，最终达到过去不敢想像的高度。谈到PS3与X360的对比，北濑佳范说："说起画面，立马就会发现PS3不仅有大得多的容量，而且性能也强得多。我们已经把画面的目标设得不能再高，但到最后我们才发现其实还可以做得更好。"



■CryEngine3做出来的画面十分惊人

BioWare创始人Ray Muzyka认为，要开发PS3游戏，首先要抛弃在其他平台上的经验，采取全新的设计方法。"为PS3那样的新平台开发游戏的有趣之处在于，它非常强大，但却与其他的一切完全不同。你必须注意到每一点技术差别，充分利用该平台的力量。"

正在同时开发《孤岛危机2》PS3、X360、PC版的Crytek则认为PS3的游戏开发难度不像人们说的那么高，关键是要有全新的引擎以及全新的开发思路。Crytek首席PS3程序师Michael Gluck说："我们开发CryEngine3时，就开始思考如何能使开发PS3游戏变得更简单快捷。所以我们内部开发了一个新系统，使得PS3独特的架构与资源调度方式也能实现PC一样的流程，让所有开发者感觉开发PS3游戏不是那么难。"

当年曾有传闻说《孤岛危机》将会推出PS3版，但是Gluck说这在技术上就没有可行性，主要倒不是性能差距，而是《孤岛危机》为PC所写的引擎根本不可能发挥PS3的实力，所以Crytek开发CryEngine3有很大一部分原因就是为架构完全不同的PS3贴身设计一款游戏引擎。

《Brink》开发商Splash Damage的创意主管Richard Ham表示，为了开发PS3版，他们整个公司的游戏开发流程都发生了改变。"为了获得PS3的最大性能，我们必须将代码分割为很多单独的任务，可以分散到协处理单元（SPU），这与传统的游戏编程方式完全不同。不过，我们现在已经决定将这种制作方式作为标准，今后在所有其他平台上延用，这样各大主机对我们来说就没有多大区别了。"Splash Damage发现的一个突破口是id Software的id Tech 4引擎，自从开始开发《敌后阵线 雷神之锤大战》，Splash Damage一直在使用该引擎，而该引擎兼容Mac电脑，有一些PowerPC的代码可以使用，而这些代码优化很适合PS3。

当然真正的转换过程没有那么简单，几乎所有开发者都表示，任何一款引擎，只要不是针对PS3而特别设计，开发者就要与PS3的独特架构进行艰苦卓绝的斗争。Gluck说："要花大量的努力才能让代码在SPU上跑起来，想要在PS3上做出流畅而画面出色的顶尖游戏，需要极其丰富的知识。PC游戏几乎可以直接移植到X360，而对于PS3根本不可能。"

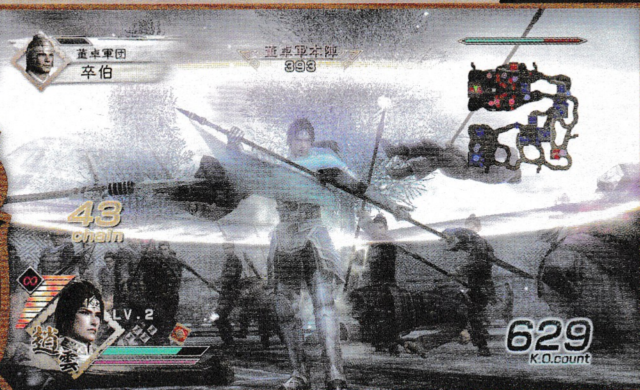
Ham认为，虽然要花大量的时间来适应PS3的游戏开发环境，但他认为值得花费这些精力，因为PS3将成为未来游戏开发的主力。"多核开发是未来的趋势，在未来几年内PC进化到24核并不是没有可能的，既然如此，何不现在就打好基础呢？"

价格也曾是个大问题，过去PS3高昂的售价不仅吓跑了玩家，也吓跑了开发商，因为他们担忧售价因素会导致PS3的用户面过于狭窄。北濑佳范说："我个人认为在PS3和X360上开发游戏已经没有多大区别，但是我们过去对PS3太担忧的部分原因是它的价格太高了，不过现在价格也不是问题了。"Ray Muzyka也认为曾经困扰PS3的价格因素不复存在后，为所有人都带来了机会，"PS3绝对是正走在上行通道，将会有不少伟大的游戏出现。虽然我们还没有公布未来的计划，但是我强烈希望在PS3上推出更多BioWare的游戏。"

对PS3玩家来说，最好的消息莫过于未来的前景。目前PS3已进入成熟期，但这仍然只是其生命周期的初期阶段，最美妙的时光还没到来。Richard Ham说："开发商已经取得长足的进展，但是我们还远远没有见识到PS3的真正实力。只要对比一下PS2就知道，后期出现的《汪达与巨像》，其画面的宏伟与美丽是PS2初期人们根本不敢想的。PS3也是如此，《杀戮地带2》与《未知海域2》已经是令人难以置信的里程碑，但是在那个大黑盒子里还有更多的潜能没有被挤出来！"

即使是第三方开发商中最讨厌PS3的Valve，其实也在暗中筹备PS3游戏项目。近年来顽皮狗工作室的多名核心开发人员加入了Valve，这应该是Valve正在增强其PS3游戏开发实力的表现，顽皮狗无疑是最了解PS3的开发商之一，有顽皮狗的技术人才相助，Valve是否会为PS3献上《未知海域2》那样的游戏？正如PS3的广告词所说，"一切皆可为"！

HEROES再临警报





“国王，来，从墓穴中醒来，拔出你的剑。——网友 纯银”

CHAPTER Ⅰ

THE BEST IS YET TO COME

——《METAL GEAR SOLID》

Ⅰ PART

四年前，也就是2005年夏末秋初的时候，在玩过《真・三国无双4猛将传》和《战国BASARA》以后，我撰写了一篇题为《喧哗上等》的游戏评论，发表在《游戏・人》第14辑上。在那篇文章里，我曾放胆预言，“《战国BASARA》很可能将会成为‘无双’系列这道千里长堤上的第一个蚁穴。”

四年以后，这句预言被网友Sin360精简成八个字——“香蕉之后，再无无双。”仔细一想，这句话或许是在戏仿“崖山之后，再无中国。”

“香蕉”者，Banana是也。《战国BASARA》在国内最常见的谑称就是《战国香蕉》，一是因为“BASARA”与“Banana”形音相近，二是因为森兰丸在《战国BASARA》里的搞笑武器就是一根硕大无比的香蕉。

当然了，《游戏・人》第14辑上市没多久，那篇《喧哗上等》就遭到了部分网友的挖苦和嘲笑。他们的激烈反应丝毫没有超出我的意料，毕竟当时《战国BASARA》在日本国内的累计销量也就十来万，跟“《无双》系列”当时的最新正统续作——《真・三国无双4》那九十多万的累计销量相比，根本就无足轻重，“萤火之光，岂敢与皓月争辉？”

假如时光倒流到2010年2月5日以前，要是有“业内人士”爆料说《最终幻想XIII》将会推出官方繁体中文版，我也会跟帖回复：“Are you crazy?”

所以我完全能够理解那些Fanboy在面对《战国BASARA》时油然而生的优越感从何而来，只可惜Koei没有给他们“将优越感保持到底”的机会……

“我的意中人是个盖世英雄，有一天他会踩着七色的云彩来娶我，我猜中了前头，可是我猜不着这结局……”

《FAMI通》统计的2006年度日本游戏销量TOP 100			
销量排名	游戏标题	发售平台	年度销量
第44位	《战国BASARA 2》	PS2	285，525份

《FAMI通》统计的2009年度日本游戏销量TOP 100			
销量排名	游戏标题	发售平台	年度销量
第58位	《战国无双3》	Wii	205，370份

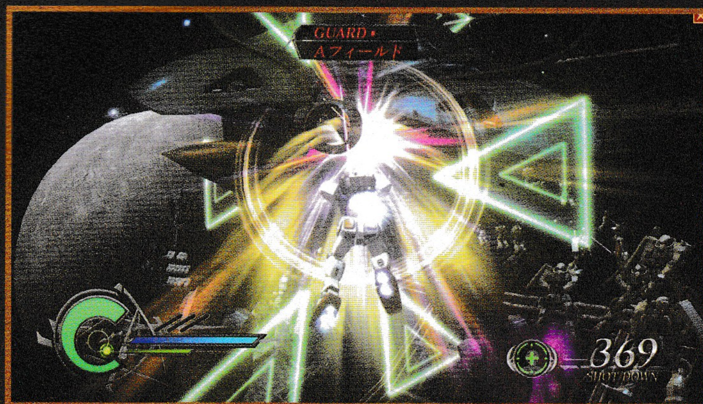
“对不起，这个时候，我不知道该用什么表情来面对……”

“只要微笑就可以了。”

好啦好啦，我承认其实我是想说——“只要‘头顶青天・狂喜乱舞’就可以了。”

Koei，你现在感觉如何，感觉如何了？可曾“痛苦地把脸扭到一边，默默地流下悔恨的泪水”？

文 罗炜 美编 anubis





II PART

现代航天学和火箭理论的奠基人——康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基曾经说过，“地球是人类的摇篮，但是人类不能一直躺在摇篮里。”我相信“《无双》系列”最辉煌的时期——从2001年9月20日发售的《真·三国无双2》到2004年9月16日发售的《战国无双 猛将传》——是绝对有资格被称作“一骑当千”类游戏爱好者的“摇篮”的。

其实《真·三国无双》就是一款简陋粗糙的试制品，角色、画面、音效、动作、AI、装备，乃至封面，都给人一种很“Cheap”的感觉。在此基础上全方位大幅度“猛烈”进化的《真·三国无双2》才称得上“一骑当千”类游戏真正意义上的开山大作。

随后推出的《真·三国无双2猛将传》、《真·三国无双3猛将传》和《战国无双 猛将传》则是在《真·三国无双2》这棵进化树的主干上沿着不同分支继续进化的新物种。至于《真·三国无双3》和《战国无双》，套用近两年网络上流行的说法，那些不过是“付费测试版”罢了。

《真·三国无双2 猛将传》主要在《真·三国无双2》的基础上进一步提高了敌方在“最强”难度下的攻防值，甚至给无双武将配置了Unique武器，使敌将可以在早就把《真·三国无双2》玩得烂熟通透的核心玩家面前撑得更久一些。

于是在“最强”难度的七、八旗关卡经常会出现因为玩家无法快速击倒眼前的敌将，从而导致其他区域的友军在孤立无援的险恶处境下接连败走的悲惨情景。最终玩家所操作的角色只得和我军总大将相依为命患难与共，并且力挽狂澜于大厦将倾之际，激情演绎“一人复国”的热血桥段。

《真·三国无双3 猛将传》则是在《真·三国无双2》的基础上进一步提高敌将的AI，增加了敌将的攻击手段，使得玩家以往屡试不爽的“防守反击”战术难以继续逞威。

比如先小幅跳跃诱使玩家解除防御，然后抢在玩家出手前迎头痛击；或者在空中发动Jump Charge，利用撞击地面时产生的冲击波攻击我方的防御死角；无双武将甚至会在其他敌人的掩护下发动具有防御崩坏效果的“名乘技”。

这些鬼蜮伎俩都是以往玩家戏耍敌将时经常使用的，何曾想过有一天会被敌将“以彼之道，还施彼身”？在此借用香港电影《无间道II》里吴镇宇的一句台词感慨一下——“出来混的，迟早要还”。

《战国无双 猛将传》恐怕是三部作品中进化得最为“激烈”的了，无双OC、紧急回避、三段Charge、无限城、武器锻造、永不消失的桐箱和玉手箱、数量多得来让人想摔手柄的战场任务……还有对此后的“《无双》系列”影响极为深远的角色育成系统。

我一直认为《战国无双 猛将传》技能+道具的组合方式是“《无双》系列”中设计最合理、自由度最高的装备系统，尤其是“习得的技能可以消除，而消除以后可以再度习得”这一点考虑得很周到，非常人性化。《战国无双2》在这方面就很悲剧了，把“虎乱3”变回“虎乱2”的惟一方法居然是把角色“砍掉重练”。《真·三国无双5》做得更绝，“Option”里连“武将能力初期化”的选项都没有……

而《战国无双3》简直就是惨绝人寰，总共70种技能分别附在武器、铠、笼手和足袋这四种装备上，网友RFed曾经计算过，刷出一件极品防具的几率是1/5005。按每场2分钟计算，那就将近167个小时。等玩家花费500个小时把铠、笼手和足袋都刷圆满了，《战国无双3猛将传》差不多也该发售了……



III PART

可惜，那些让人热血沸腾、精神亢奋、紧张得掌心沁汗、激动得满嘴脏话的经典战役——

《真·三国无双2》，“困难”难度“夷陵之战”蜀军剧本，在吴军火计成功后退守到萧瑟荒凉的石兵八阵北门外，友军败走的战报接连不断地传来，在一片紧张压抑的气氛中，“东吴三杰”的身影自漆黑浓密的夜色中缓缓浮现……

《真·三国无双2猛将传》，“最强”难度“合肥新城包围战”魏军剧本，在城内湖畔迎着如蝗箭雨，疯狂地斩杀如钱塘江大潮般一波接一波涌进城来的江东精锐……

《真·三国无双3猛将传》，“达人”难度列传模式“虎牢关歼灭战”，在漫天风雪中孤身一人迎战打法凶狠、战意旺盛、配合默契、优势互补的“桃园三匪”……

——那些愉快的体验和美好的回忆，正在悄然逝去，就像一江流逝的春水。

没错，“《无双》系列”确实曾经是“一骑当千”类游戏爱好者的“摇篮”，然而令人倍感惋惜的是，如今的ω-Force早已不再具备将狭窄的“摇篮”改造为宽阔的“卧榻”的实力了。

首先是创新能力的匮乏。

发售前曾以“终极的动作、终极的战场”为宣传口号的《真·三国无双5》，现在看来，分明就是“《无双》系列”史上“终极的失败、终极的耻辱”。

“一旦抓到敌人的破绽，就可以无限Loop地砍到死，根本就没有攻防节奏可言嘛……”（网友Nemesis）

“就算是割草游戏，一直按□键也会让人睡着的啊。”（网友Pointman）

“想学《战国BASARA》的爽快连击，没想到反而把自己原有的特色和优势弄没了。”（网友TCTF）

新增的“连舞系统”是如此的糟糕，以至于到目前为止我还没看到有哪位玩家希望ω-Force对其进行完善和调整。或许他们的想法跟我一样：就让这演出效果“如同功夫电影一般”（制作人 森中隆）的“连舞系统”如“黄河之水”一般“奔流到海不复回”吧。

其次是进取精神的丧失。

游戏系统和动作模组都缺乏显著进化的《战国无双3》，说得刻薄一点儿，其实也不过就是一款《战国无双2猛将传》的“猛将传”罢了。前作资源的重复利用率甚至达到了连绝大多数秘藏武器的名称和造型



都与《战国无双 2》的第一秘藏武器一模一样的程度。

"在经历了《真 · 三国无双 5》的彻底失败和《无双大蛇 Z》的无脑'刷刷刷'以后，人们迫切需要这样一款各方面都中规中矩，没有创新，但也没有什么缺点的作品来调节。从这方面来看，《战国无双 3》无疑是非常优秀的作品。"（网友 Srw88）

其实我真的很想知道，当《战国无双 3》的主创人员看到"非常优秀"这四字评语时，当他们看到正像当年的《真 · 三国无双 2》那样"激烈"进化的《战国 BASARA 3》时，是否会有一丝歉疚在灵魂深处悄然萌发？

最后是技术实力的落后。

无需"写轮眼"，只消对比一下，人们就会发现，2009 年 5 月 28 日发售的《真 · 三国无双 5 帝国》，其光影效果其实还停留在四年前发售的 NGC 版《生化危机 4》的水准。同样是阴雨连绵的室外场景，《生化危机 4》的最终 BOSS 战与《真 · 三国无双 5 帝国》的"潼关之战"相比，竟然还略胜一筹。

更有甚者，在 Wii 上市三年后才发售的《战国无双 3》竟然连稳定的帧数都无法保证。PS3 和 X360 这些"真 · 次世代据置机"无法驾驭也就算了，毕竟很多日本开发商也存在同样的问题，但是连 Wii 这种"NGC 1.2"都无法彻底挖掘机能潜力，我对 ω-Force 的技术力实在无话可说。

在此，我不得不满怀遗憾地得出结论：曾经感动过我们的"《无双》系列"，再也无法像曾经璀璨辉煌的"黄金时代"那样，承载着核心玩家的梦想和期盼继续前行了……



PART IV

ω-Force 曾经是这个领域里最棒的，"一直被模仿，从未被超越"，然而从《战国 BASARA 2》出现的那一天起，他们就不再是 NO.1 了。他们曾经有过好几次机会向玩家们证明"我的地盘我做主"，可惜，他们一次都没把握住……

近年《无双》新作一览

游戏标题	发售平台	上市日期
《战国无双 2 猛将传》	PS2	2007 年 8 月 23 日
《真 · 三国无双 5》	PS3/X360	2007 年 11 月 11 日
《无双大蛇 魔王再临》	PS2	2008 年 4 月 3 日
《战国无双 3》	Wii	2009 年 12 月 3 日

最近几年有个问题 ω-Force 一直没能解决，他们还是能够像以前一样想出一些很有趣的点子，但是在最终成品里我们总是能够发现一些严重影响游戏体验的"脑残"设定，而这些设定对游戏素质的负面影响远非那些有趣的新增要素所能抵消的。也难怪近两年在"无双"Fans 之间一直流传着"其实《真 · 三国无双 2》的主创人员大多数在 2004 年以后就陆续离开 ω-Force 了，所以'无双'才会每况愈下"这样的小道消息。

"《无双》系列"的"黄金时代"早已结束，ω-Force 也不再具备逆转翻盘的实力，然而时代的洪流依然在奔涌向前，"一骑当千"类游戏及其爱好者仍旧会随着崭新的时代继续阔步前行。

新的时代，需要新的英雄！

玩家们需要的，是能够使"一骑当千"这一游戏类型继续发展和进化，进而达到崭新境界的优秀作品！哪怕那款游戏并非开创这一游戏类型的"《无双》系列"的正统续作，就如同《最终幻想 Ⅶ》之于"角色扮演游戏"、《魂之利刃》之于"刀剑格斗游戏"、《GT 赛车》之于"模拟驾驶游戏"、《战争机器》之于"越肩视角射击游戏"。

对于"一骑当千"类游戏爱好者而言，或许 Capcom 就是那个被选中的 Dragon Warrior。因为在《战国 BASARA 3》的官方网站上，我看到了 ω-Force 早已失去的进取精神和创新能力。在《战国无双 3》的官方网站上，除了"影技"和"携带道具"，我看不到任何能够让人精神顿时为之一振的新增要素。而在《战国 BASARA 3》这边，我看到了"战国戏剧绘卷"模式、网络联机模式、"战刻 Boost"系统、"阵地"系统、"剑剧"系统、"固有奥义"和大量的新增固有技……

很显然，Capcom 这次是打算制作一个演出更精彩、氛围更激昂、战斗更爽快、剧情更丰富、系统更完善、游戏体验远超前作的《战国 BASARA 3》。

"一骑当千"类游戏其实有很多，比如 Koei 的"《无双》系列"、Capcom 的《战国 BASARA》、Square Enix 的《龙背上的骑兵》和 Microsoft 的《九十九夜》。但是在《战国 BASARA 2》出现以前一直是"《无双》系列"一家独大。《战国无双 3》在销售业绩和游戏素质这两方面遭遇的双重惨败则标志着"一骑当千"类游戏从此进入"双雄逐鹿"的崭新时代。

Capcom 能否把握住这个此消彼长的大好时机？

《战国 BASARA 3》能否超越"《无双》系列"的众多佳作？

"一骑当千"类游戏能否进入前所未有的"巅峰时刻"？

读者诸君何不翘首以待。

ARE YOU READY，GUYS？

CHAPTER II

TELL ME WHY
——《BERSERK》

PART I

前些天有位朋友对我说，他最近看《战国 BASARA 3》的官网看得"欲火焚身、技痒难耐"，于是就把《战国 BASARA 2 英雄外传》翻出来"泻火"。打得久了，便觉得这款游戏在"神之领域"难度下对玩家操作技巧的要求已经不亚于同社的《鬼泣》和《鬼武者》了。以"苍红一骑讨"为例，当真田幸村发动攻击时，我方一边灵活闪避一边待其露出破绽，时机一到便欺近身去送他一套华丽连击，这是《鬼泣》的打法；假如在他出招时不躲不避，直接用弹剑使其陷入虚弱状态，紧接着发动出招慢但伤害高的固有技，这又是《鬼武者》的玩法了。

我的回复只有六个字，"余心有戚戚焉。"

有时候我甚至在想，假如《鬼武者》在 E3 2010 和 TGS 2010 上都不发表续作，那我干脆把《战国 BASARA 3》当《新鬼武者 2》来玩算了。反正都是 Capcom 出品、都是刀剑类动作游戏、都是以日本战国时代为背景，都有"一闪"系统，打击感和画面风格也很近似……尤其是在玩过《新鬼武者》以后紧接着玩《战国 BASARA 2》，就会有一种很强烈的感觉——"这两款游戏是用同一个引擎制作的吧？"

难道，打算将"《战国 BASARA》系列"当作"《鬼武者》系列"的替代品的，并非只有我一人？

从《新鬼武者》发售到现在，已经有四年零三个月了，在这期间，多款次世代大作接连发售，PS2 时代的一线大作几乎都在 PS3 上推出了续作。唯独"《鬼武者》系列"，到现在一点动静都没有。

这情形……很可疑啊！

再来看看"《鬼武者》系列"的全球销量吧。

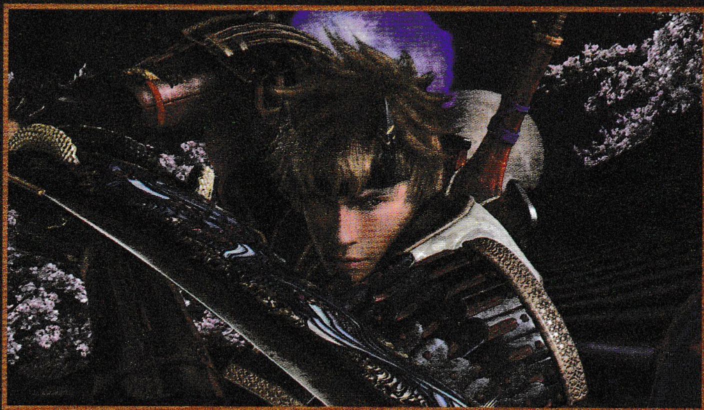
《鬼武者》系列"销量一览	
游戏标题	全球销量
《鬼武者》	202万份
《鬼武者2》	199万份
《鬼武者3》	152万份
《新鬼武者》	64万份

也难怪稻船敬二要将《鬼武者》系列"雪藏"起来了，毕竟Capcom当初为《新鬼武者》制定的销售目标可是130万份啊。

事后细想，《新鬼武者》之所以销量惨败，大抵可以归结为以下四点：

一、日本游戏市场日趋萎靡。那两年大家都在吃瘪，《鬼泣3》、《战国无双2》和《最终幻想Ⅻ》的销量都比前作差很多。《潜龙谍影3》素质远超前作，国内销量也不过与其持平而已。

二、没有影响力可与金城武相比拟的影视明星"借脸献声"配合游戏宣传造势。核心玩家可以表示"目前情绪稳定，购买计划不受影响"，但是缺乏品牌忠诚度的轻度玩家就很难说了。



三、制作经费投入不足，游戏素质令人失望。《新鬼武者》的场景和武器大量调用前作资源，新增场景的重复率也很高，在破魔阵内与同伴对话几乎没有语音，大量剧情用图片和文字一笔带过。

四、系统创新遭遇瓶颈。《鬼武者》系列的精髓所在——"一闪"系统在《鬼武者3》中已是相当完善，《新・鬼武者》非但没能"锦上添花"，反而"画蛇添足"，说明制作者在这方面已是黔驴技穷，无法继续满足核心玩家的需求。

或许正是因为《新鬼武者》的惨淡销量和《战国BASARA 2》超越预期的优秀表现（Capcom销售目标为25万份，实际销售30万份），Capcom才决定另辟蹊径，制作一款不必请影视明星代言、不需要投入巨额制作经费、无须再迎合核心玩家的自虐怪癖、能够最大限度地利用现有资源、在消费萎靡不振的日本市场也能稳稳当当地卖出30万份的二线游戏……吧？

II PART

《战国BASARA 3》刚发表的时候，很多网友都很疑惑，"为什么游戏平台是PS3和Wii？而不是PS3和X360，或者干脆全平台？"说实话，一开始我也没搞懂Capcom的葫芦里究竟卖的是什么药。因为到目前为止，有像《潜龙谍影4》那样"忠贞不渝"的"独占"游戏，也有像《最终幻想ⅩⅢ》那样"脚踩两条船"的"劈腿"游戏，更多的是"全机种制霸"的"博爱"游戏，但是像《战国BASARA 3》这样同时推出PS3版和Wii版的，还真是前所未闻。《丧尸围城》虽然也推出过X360版和Wii版，但是后者比前者晚出两年多，不像《战国BASARA 3》这样是双版本同时发售。

因为《战国BASARA 2》没有发行过欧版和美版，《战国BASARA》也只在欧美市场推出过一款角色、场景、剧情和系统都被改得面目全非的《Devil King》，于是我就想当然地认为《战国BASARA 3》肯定不会在欧美地区销售，那么在日本国内的销量才120多万台的X360自然就可以忽略不计了。没想到Capcom突然在4月21日这天公布了《战国BASARA 3》美版的宣传影像。与《Devil King》不同，这次是以《Sengoku BASARA Samurai Heroes》为标题，角色全部以实名登场，剧情也与日版相同，可以说《战国BASARA》系列至此才正式进军欧美市场。

如此一来，问题又回到了原点，既然《战国BASARA 3》要在欧美发行，那为什么没有X360版？

或许，我们应该换个角度来思考问题。比如说……其实《战国BASARA 3》原本就不是次世代平台的游戏，既没有X360版，也没有PS3版，最初确定的游戏平台就只有PS2和Wii。这样就能够解释"为什么PS3版的人物建模与Wii版毫无区别，只是在贴图精度、视野范围、同屏人数、光影特效、动作流畅度和画面分辨率等方面大幅胜出"了。因为一开始就没有制作针对高清平台的精细建模嘛！



有《战国无双3》和《怪物猎人3》的先例，要是《战国BASARA 3》真的出在PS2和Wii上，甚至是像《战场女武神2》和《潜龙谍影 和平行者》那样出在PSP上，我也不会感到意外。

毕竟，《战国BASARA》在Capcom社内只是个二线品牌而已啊……

然而"《战国BASARA》系列"要想继续发展，必然要登陆高清平台！是自己与时俱进，像《最终幻想ⅩⅢ》那样主动将《战国BASARA 3》从PS2转移到PS3？还是像《真・三国无双5》那样因为没有达到销售目标，于是再搞出个《真・三国无双5 Special》在其他平台上搜刮一通？

Capcom用实际行动作出了回答。

已经制作了一段时日的Wii版显然不可能就此放弃，因为没有确凿证据表明《战国BASARA 2》和《Devil King》的购买者都拥有PS3，于是Wii版的开发工作依然按原计划进行。

因为从一开始就没考虑过X360平台，外加资源有限，所以就算下定了决心要制作高清版，也依然没有X360的份儿。或许有充裕时间来制作的《战国BASARA 3英雄外传》会在欧美市场推出X360版和PC版吧。





最终，呈现在我们面前的，就是正在从标清平台往高清平台过渡而不得不脚踏两只船的《战国BASARA 3》。

真是尴尬的时刻啊……

值得欣慰的是，从"部分高清化"和"正式进军欧美市场"这两点来看，Capcom还是对《战国BASARA》系列寄予了殷切期望的。我相信以Capcom的创新能力和技术实力，当《战国BASARA 4》彻底高清化以后，其视听效果和游戏乐趣绝对胜过其他"一骑当千"类游戏——看看同样是小林裕幸担任制作人的《鬼泣4》吧。

为了那一天尽快到来（当然也是为了获得更好的游戏体验），我决定购入PS3版的《战国BASARA 3》，以示对高清化的支持，同时也希望读者诸君在选购时优先考虑PS3版。

CHAPTER III

BEYOND THE BOUNDS

——《ZONE OF THE ENDERS ANUBIS》

I PART

随着《战国BASARA 3》的发售日一天天地临近，Capcom公布的游戏情报也越来越接近游戏体验的核心部分，而玩家之间的讨论自然也越来越热烈。受到这种热烈气氛的感染，我也像我那位朋友一样，把《战国BASARA 2英雄外传》再次塞进PS2里，就当是赛前热身吧。

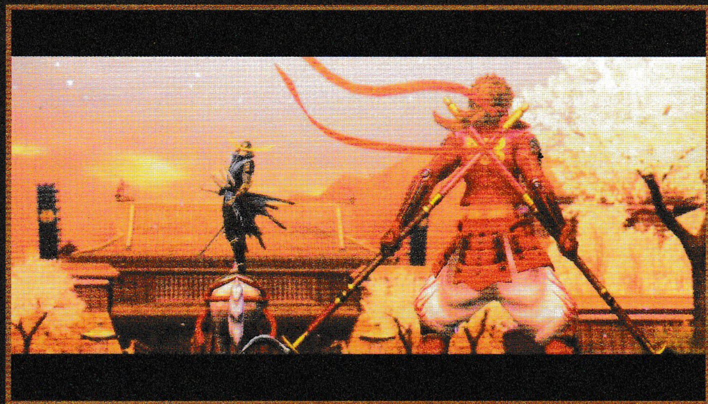
因为上次封盘时就已经把道具都拿完了，武器和防具也都刷得差不多了，所以这次重玩主要是装备着能够提高难度的"神之领域"和几件增强防御的道具打一些"笼斗"关卡——就像"大坂夏之阵"和"苍红一骑讨"那样，最终BOSS战是关起门来1 VS 1，不能中途跑到外面寻找回复道具。而装备的配置都是以尽情享受激烈攻防的乐趣和最大限度地发挥角色特性为考量基准，像赚钱啊、刷装备啊、速杀BOSS啊、最大连击数啊……通通都不在考虑范围以内了。

结果才打完一场"大坂夏之阵"，《战国BASARA 2》（包括"英雄外传"）里一个我原本都快忘干净了的设计缺陷就一下子显露出来了，那就是"战极Drive"系统。

不管Capcom是否愿意承认，我们都可以断定"战极Drive"源自《真·三国无双4》的"无双觉醒"，不过"战极Drive"的效果比"无双觉醒"强劲多了，除了攻击、防御、速度大幅强化以外，我方角色在"战极"状态下即使体力耗尽也不会GAMEOVER。当然同样会爆"战极"的BOSS是享受不到这种优厚待遇的，该死还得死。

因为敌我双方在"战极"状态中遭到伤害都不会出现受创硬直，也就是所谓的刚体效果，所以一旦BOSS爆"战极"，玩家就只有以下4种选择：

A.	我惹不起，躲得起，等你解除"战极"状态以后再来修理你。
B.	你爆我也爆，正面对攻，看谁先被揍趴下。
C.	直接用"BASARA技"把BOSS轰到仆街。
D.	B+C，先爆"战极"互殴，最后发动"究极BASARA技"。



结果往往就是BOSS战才打了一半，BOSS的"战极"计量表就已经蓄满了，然后一逮到机会就爆"战极"，好啊，你爆我也爆，而且我还会放"BASARA技"哦……于是整个世界都清静了。

这就是"战极Drive"系统的第一个缺点，玩家永远且最多只能打半场好球，等BOSS一爆"战极"，玩家就很难再享受到激烈攻防的乐趣了……什么？您说您就喜欢用大招秒杀敌将的感觉？抱歉，《真·三国无双5》剧组在隔壁，您进错摄影棚了。

当BOSS体力值低于一定值时，"战极"计量表就会自动回复，除非玩家能够抢在BOSS爆"战极"以前将他击倒，否则他肯定会再次爆"战极"，这时候刚刚才用过"究极BASARA技"的玩家就只剩下"抱头鼠窜"这一个选择了……而这正是"战极Drive"系统的第二个缺点。

所以我一直都不喜欢《战国BASARA 2》的"战极Drive"系统，觉得过于霸道的刚体效果（无论敌我）破坏了华丽连击的流畅度和攻防转换的节奏感，害得我只能享受半场紧张刺激的战斗。幸好《战国BASARA 3》用设计更加合理的"战刻Boost"取代了"战极Drive"，将《战国BASARA》系列从"BOSS战'无双、无脑、无聊'化"这条错误路线上挽救了回来。

"战刻Boost"基本上可以视为"战极Drive"的弱化版，只保留了速度提升（实际效果表现为敌人行动速度减慢）和"BASARA技"变为"究极BASARA技"这两项效果，但是"弱化"得恰到好处，深得我心，让"刚体效果"和"免死金牌"见鬼去吧！

从目前公布的游戏情报来看，BOSS应该不能使用"战刻Boost"。因为战斗画面左上方只有两条计量表，一条表示BOSS的体力值，一条表示BASARA值（《战国BASARA 3》的BOSS会使用"BASARA技"反击）。既然没有"战刻"计量表，BOSS自然就不能使用"战刻Boost"了。既然BOSS不能使用"战刻Boost"，对自己的操作技术有信心的玩家自然也没必要用减慢敌人速度的"战刻Boost"去蹂躏BOSS了……当然小早川秀秋是例外，他那肉嘟嘟的小脸、"内八字"站姿和白色紧身裤，还有造型诡异的头盔和武器都是为了使玩家能够毫无愧疚感地尽情蹂躏他而精心设计的。

就算不擅长动作游戏的玩家在BOSS战中发动了"战刻Boost"，也仅仅是增大了BOSS的出招破绽和增强了"BASARA技"的威力，稍微降低了游戏难度而已。被弱化的"战刻Boost"系统彻底杜绝了"依靠特定道具的组合和'战极Drive'的特性秒杀BOSS"这种"无脑"打法再度重演的可能性，真是功德无量。

都说是"宿命之决战"了，那就应该堂堂正正地击倒对手，嗑药爆种什么的，最讨厌了。

当然BOSS不用"战刻Boost"而用"BASARA技"反击也有点伤脑筋，因为Capcom很可能把BOSS的BASARA计量表像《战国BASARA 2》的"战极"计量表那样设定为"BOSS的体力值低于一定值时自动回复"，那我们只能祈祷BASARA计量表的回复速度不要涨得太快了。然而转念一想，BOSS发动"BASARA技"时的攻击动作都是固定的，摸清BOSS的行动规律以后，抓住BOSS的收招硬直予以痛殴，似乎也是一件很值得期待的事情哦。

行笔至此，我已经迫不及待地想看到头冒金星的最上义光被伊达政宗用"Magnum Strike"一击殴飞的欢乐景象了……

II PART

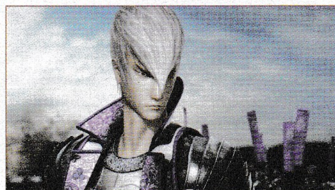
假如说"战刻Boost"取代了"战极Drive"是《战国BASARA 3》带给我的第一个惊喜，那么"能够同时装备4种固有技"就是第二个惊喜。

以前连同我在内的许多玩家都以为《Devil King》就可以同时装备4种固有技了，后来才发现其实是"4种攻击方式"被误传为"4种固有技"了。具体是哪4种呢？□□□连按的Attack、△△△连按的Prime和Boost Attack（R1+□和R1+△），也就是说《Devil King》其实只能同时装备3种固有技。因此《战国BASARA 3》其实是《战国BASARA》系列史上固有技可同时装备数量最多的一作。

《战国BASARA 3》官方网站原先在登场人物的介绍里只展示了3种固有技，还煞有其事地注明"固有技1"、"固有技2"、"固有技3"，小林裕幸在接受媒体采访时也声称本作可以同时装备"3种以上"固有技，于是《战国BASARA》的粉丝们就把这些情报理解为"《战国BASARA 3》能且只能同时装备3种固有技，其中部分固有技可以派生出新的固有技，所以制作人说可以同时装备3种以上。"

后来有国内玩家在日本玩到了《战国BASARA 3》PS3版的试玩版，发表试玩感想的时候也提到"试玩版可以同时装备3种固有技，分别对应R1键、△键和L3+△键"，于是大家愈发坚信先前作出的情报解读。

结果当玩家们看到"最多可以同时装备4种固有技"这一情报时，都纷纷表示"我不信，这不是真的！







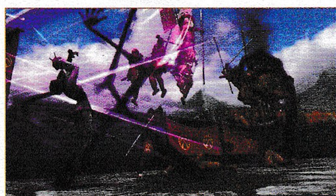
那谁，快来打醒我！”、“这怎么可能？Capcom什么时候变得这么厚道？”、“完蛋啦，招式太多，手指不够用了！”

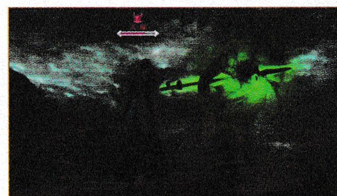
其实两年多以前我曾经撰文为《战国BASARA 2》“只能同时装备2种固有技”这一设定辩解过——“《战国无双2》的攻击方式当然很多……可要是玩得久了，你就会发现……某些角色用一两招就能打遍‘地狱’难度无敌手，玩起来反倒没有《战国BASARA 2》来得精彩激烈。”言下之意就是《战国BASARA 2》虽然只能同时装备2种固有技，但是能够被玩家选中的都是又暴力又有型的好招式，《战国无双2》设计了一大堆C技，其实真正管用的也就一两招，再说用起来也麻烦，要先输入一长串□□□，还不如《战国BASARA 2》的设计方便快捷呢。

如今想来，这话也不尽然。像上杉谦信这样的角色，2种固有技肯定够用了，伊达政宗这种性能中等偏上的角色，固有技和道具搭配得当，装备着“神之领域”完成“天下统一”模式也不成问题，但是要想战得畅快淋漓、要想随时掌控各种变局、要想彻底发挥角色的特性，单凭2种固有技，那是绝对不够的。

上个月，也就是“《战国BASARA 3》可同时装备4种固有技”这一情报公布以前，我曾经和一位朋友讨论过“固有技装备数量”这一话题。他的看法是“3个位置是正好够用”。因为《战国BASARA 2》（包括“英雄外传”）大多数角色的固有技都可以分为以下3种：

固有技类型	伊达政宗	片仓小十郎	浅井长政
突进／牵制型	Magunum Step	穿月	刮目・突进击
近距离连续攻击型	Crazy Storm	乱れ十六夜	无言・即杀
状态强化／切换型	War Dance	无月极杀	理力・装光





通常情况下前两种类型的固有技是标准搭配，但是第三种类型往往能够大幅增强通常技的威力，几乎是必装的，于是玩家就得在突进／牵制型和近距离连续攻击型之间作出选择了。而《战国BASARA 3》可以同时装备3种固有技，正好对应3种类型，还能通过快捷键直接操作，形成招数搭配，像前田庆次那种能够通过固有技混用使出派生技的角色应该不少。3种固有技＋派生技＋空中固有技，可以预见，《战国BASARA 3》将会是《战国BASARA》系列史上战斗最激烈、最精彩、最挑战玩家的想象力、最考验操作技术的一作。

而我的看法则与他有少许差异，因为我把固有技的类型分为4种，分别是近距离连续攻击型、远距离蓄力攻击型、突进型和状态强化／切换型，所以我的意见是“3种固有技够用了，假如能同时装备4种，那更好。”我那位朋友的回答是“等《战国BASARA 4》或者《战国BASARA 3英雄外传》吧。”没想到Capcom居然良心发现了，没有把“能够同时装备4种固有技”当作《战国BASARA 4》的卖点。

然而事先完全没有料到的游戏情报还不止这一项，目前资料还很简略的“固有奥义”可以算作《战国BASARA 3》带给我的第三个惊喜。刚开始大家都不知道这“固有奥义”是什么玩意儿，看完演示影像以后，有人猜测可能是类似“死ニ至ル病”的状态强化技能，因为石田三成发动“固有奥义”以后的状态和发动“死ニ至ル病”以后的织田信长很相似，都是缓步行走，全身散发着诡异的妖气；也有人猜测可能是消耗BASARA值的加强版固有技，就像“《无双大蛇》系列”的“类型攻击”那样，用这种方式来弥补某些角色的“BASARA技”在威力或者稳定性方面的缺陷。

从最新公布的情报来看，“固有奥义”很有可能是上面两种猜测的综合版本，即消耗BASARA值的特殊技能，这些特殊技能包括强力攻击和状态强化，玩家根据当前形势决定是使用“BASARA技”还是战斗前选定的“固有奥义”。依照惯例，像石田三成这种速度型的角色，“BASARA技”的威力都很一般（参见《战国BASARA 2》里的上杉谦信），说不定发动“状态强化”的“固有奥义”以后，在耗尽整条BASARA计量表的情况下，通常技的伤害输出比“BASARA技”更高，作为交换，“固有奥义”肯定没有“BASARA技”独有的“无敌”状态。而且“BASARA技”要蓄满BASARA计量表以后才能够发动，而“固有奥义”很可能没有这方面的限制，只需BASARA值达到最低标准即可。

III PART

假如说“战刻Boost”、“固有奥义”和可以同时装备4种固有技是《战国BASARA 3》带给我的惊喜，那么“阵地”系统就纯粹是意外了。我以前压根就没想过被玩家称作“3D横版清关动作游戏”的《战国BASARA》系列有一天会加入像《真・三国无双4》的“据点”系统那样的战略要素。而且《战国BASARA 3》的攻击、防御、回复三种阵地正好对应《真・三国无双4》的攻击、防御、补给三种据点，所以我看到“阵地”系统相关情报的第一反应就是“哇！老卡，你丫抄得也太明显了吧？”

但是仔细一琢磨，《战国BASARA 3》的“阵地”系统和《真・三国无双4》的“据点”系统这两者的差别还是蛮大的。

《真・三国无双4》的攻击据点对玩家没什么用处，敌方的攻击据点倒是会提高据点内敌人的攻击力，当然敌方的防御据点也会提高据点内敌人的防御力。而我方的防御据点惟一的作用就是阻碍敌人进军，像“长坂之战”地图东南方的防御据点，曹操军占领以后就可以拖住逃往渡口的刘备。所以对玩家而言利用价值最高的就是补给据点，敌方的据点兵长被击倒后会掉落体力、无双全回复的华佗膏（“修罗”难度改为体力回复50点的肉



包），我方的补给据点也会陆陆续续地生产一些回复道具。

《战国BASARA 3》的“阵地”系统则更注重赋予我方有利状态和降低BOSS能力。每制压一个阵地，BOSS头上的★形符号就会减少一颗，★的数量越少，BOSS也就越弱，而击倒敌方攻击阵地的阵大将以后，我方的攻击力也会暂时提升。那么遇到难缠的BOSS时，玩家就可以将其引到敌方的攻击阵地附近，把阵大将击倒以后，再利用“攻击力暂时提升”这一有利状态痛殴BOSS，这就比《真·三国无双4》击倒敌方攻击据点的兵长以后只掉落攻击+2的黑铁之剑要实惠得多。

防御阵地自然亦可如此操作，回复阵地倒是有些鸡肋，因为击倒阵大将以后得到的效果是“体力小回复”，而不是与华佗膏的效果相似的“体力、BASARA、战刻Boost全回复”。

我那位朋友也曾对我抱怨过，《战国BASARA》系列前两作的玩法都是先在地图上找出一条捷径，然后直奔BOSS所在地，顺道把沿途的敌将和宝箱清干净，有些关卡甚至连“捷径”都不用找，只管往前冲就行了，而《战国BASARA 3》加入“阵地”系统以后，就要东奔西跑到处制压阵地了，感觉很拖沓繁琐。所以他很担心《战国BASARA》系列一贯标榜的“纯粹的豪快感”会受到影响。

我听了以后笑骂道：“很明显‘通过制压阵地来降低BOSS能力’这种设计是为那些不擅长动作游戏的菜鸟准备的，你这个核心玩家跟着凑什么热闹？再说《战国BASARA》系列的自由度一贯很高，我相信就算你一个阵地都不制压，BOSS的攻防值也不会高得离谱。”



■编注：早在X360版《战国无双2》时，光荣就已经实现了联机功能，在后来的美版《高达无双2》中更将其发扬光大。

我那位朋友这才如释重负，“Oh……那就好。”

第二个意外是《战国BASARA 3》的敌武将数量竟是如此之多。截止2010年5月18日，敌武将已经公布12名了，比《战国BASARA 2》的敌武将数量还多4名。

上个月我还在猜想，Capcom搞这么多“可远观而不可亵玩”的敌武将是为了留着出《战国BASARA 3英雄外传》，还是为了像《真·三国无双5》那样赶发售档期？后来“固有奥义”公布以后，我在归纳整理游戏情报时，才发现《战国BASARA 3》设计一名可用角色的工作量已经远远超出前作了——大量的新增固有技、派生技，每人3种“固有奥义”，在“战国戏剧绘卷”模式里每人有两种以上结局；此外还要考虑各种固有技之间的衔接问题……难怪没有制作X360版了。

同样是资源紧缺的情况，Capcom和ω-Force却作出了截然不同的选择。《真·三国无双5》貌似慷慨地提供了41名可用角色，结果游戏发售以后玩家才发现原来只有17人可在剧情模式里选用，而且每名角色的玩法都很单调，甚至还有25名角色在共用8套动作模组。而《战国BASARA 3》则是挑明告诉你只有19名可用角色，但是每名角色都设计得很有特色，能够让你玩得很High（最起码动作演示影像看得我很High），同时还在不断暗示“那些敌武将也设计得很棒，但是你得过一段时间才能使用他们。”

身为正版消费者，对这两种“卑鄙行径”我们都要“深表遗憾”和“强烈谴责”，但是假如一定要我“两害择其轻”，我宁愿接受《战国BASARA 3》这种“骗钱”方式。就拿苹果来作个比喻吧，《战国BASARA 3》还只是“味道还不错，就是个头小了点儿”；而《真·三国无双5》却是“圆浑饱满、色泽鲜艳，其实连果肉都烂掉了”。

最后一个意外就是PS3版的网络联机双打了。

其实《真·三国无双》系列和《战国BASARA》系列我都很少与身边的朋友一起双打，因为他们都是动作游戏苦手（对战、射击、赛车、角色扮演这些类型的游戏倒是玩得极好），跟他们一起玩“一骑当千”类游戏，我几乎从始至终都在担任“护卫武将”，所以根本就没期待过“网络联机双打”这一新增要素。

然而在同社的《生化危机5》、《街头霸王Ⅳ》、《怪物猎人3》、《失落的星球2》、《丧尸围城2》都以网络联机为卖点，甚至是核心系统的今天，《战国BASARA 3》支持网络联机，好像也是顺理成章的。

这些年我通过网络结识了好几位“一骑当千”类游戏玩得极好的朋友，但是彼此之间只能通过文字、图片和视频来交流经验、分享心得，多少有些遗憾。现在《战国BASARA 3》PS3版支持网络联机双打，这下大家总算可以“拳脚上见真章”了。

完蛋啦！这下不知道要花费多少娱乐时间在网络联机上了！

救命啊！我不想作宅男啊啊啊……



■ SCE的圣莫尼卡办公园区，一层是圣莫尼卡工作室，二层是顽皮狗。

圣莫尼卡传奇

加州明媚的阳光洒在圣莫尼卡的海滩上，沙粒反射出一抹亮丽的金黄色，游客们徜徉在第三街上，享受着美国西海岸最著名的海滨城市醉人的气息。与这座城市的安逸形成对比的是，洛杉矶机场以北几公里外的一座办公园区，游戏玩家们在这里可以感受到一股威严与肃杀的气氛，因为这里是鼎鼎大名的《战神》系列的诞生地，现代希腊神话史诗的新舞台。自1999年创立以来，索尼魔下的圣莫尼卡工作室凭借超一流的开发经验以及魔鬼般的创意，为PS系主机开疆拓土立下了汗马功劳，在Playstation这条由传奇和梦想铺就的道路上，圣莫尼卡工作室成为了一个真正的传奇。在过去12年间，圣莫尼卡工作室伴随着Playstation的发展而成长，它战胜了主机更新换代以及内部组织规模跃迁带来的种种挑战，培养了David Jaffe、John Hight、Cory Barlog等风头正劲的明星制作人，并创造了游戏产业真正的雄性图腾：战神奎托斯，如今，圣莫尼卡的传奇火种依然经久不熄。

梦想、坚韧、团结、大胆创新、奋勇向前，圣莫尼卡的故事中从不缺少那些引人注目的成功元素，但这尚不足以解释他们多年来在风云变幻的游戏业屹立不倒的真正原因。外界经常忽视的一面是，《战神》系列制作团队的两代创意主管先后辞职，工作室始终承受着巨大的压力，而其内部的管理矛盾也一直暗流汹涌，然而无论如何，他们都有办法将人性的负面因素转化成更为积极的心理力量。圣莫尼卡工作室现任主管John Hight坦言："开发团队当然会受到市场成败，舆论评价等诸多因素的影响，但是一旦开始工作，他们就会将这些压力抛在脑后……我认为这是一些非常纯粹的游戏开发者。"事实上，这种精神状态才更接近于游戏开发工作的真正内核。说到底，圣莫尼卡的传奇，就是一群游戏人演绎的故事，即使前路充满艰辛和挫折，依然要将自己的狂野与激情付诸实施。《战神》系列三代制作人David Jaffe、Cory Barlog和Stig Asmussen，圣莫尼卡工作室两任主管Alan Becker和John Hight，还有工作室资历最老的员工Tim Moss，他们才是圣莫尼卡传奇真正的主角。

文 Drow、Delphi 编 星夜 美编 NINA

前世今生

1980年代后期，日本公司大举进军美国市场，上演了一系列数额巨大的并购活动，敏感的美国人甚至在《新闻周刊》封面上让自由女神像披上了日本国旗。在这股热潮中，Sony Imagesoft在美国福斯特城悄然建立，标志着索尼



▲圣莫尼卡工作室协助开发的《烈火战车》。

正式进军美国游戏市场，最初他们主要从事Genesis、Sega CD等16位主机以及电脑游戏的制作和发行工作，总体表现不温不火，始终无法找到自己在游戏业的准确位置。此后，随着PS的发售，Sony Imagesoft驶上了发展的快车道，推出了他们的代表作《战鹰》，这是一款第三人称射击游戏，玩家驾驶垂直起降的飞机，在6个风格迥异的场景中，实现爽快的360度全方位战斗。主要场景包括沙漠，火山，城堡等，游戏并没有存取档功能，而是采用了初期PS游戏较为常见的设定：使用密码选关。《战鹰》发售后不久，Sony Imagesoft与Sony Interactive Studios America合并，更名为在PS时代赫赫有名的989 Studios。

989 Studios下辖圣地亚哥、圣莫尼卡等分部，后者可以看作是现在圣莫尼卡工作室的雏形，不过他们当时规模很小，并不具备独立研发能力，只是负责协助位于盐湖城的SingleTrac Entertainment Technologies制作游戏，共同开发了《烈火战车》、《Jet Moto》等名作。后者是一款未来风格的竞速游戏，20辆赛车同场竞技，使得游戏氛围异常火爆，引入的一些真实物理效果，令人眼前一亮。由于游戏解析度专门为PS设计，所以电脑版本的画面表现一般，989 Studios也在此后逐渐减少了电脑游戏开发。值得一提的是，989 Studios直接由时任SCEA产品开发副总裁的吉田修平统领，他本人毕业于加州大学洛杉矶分校，取得了工商管理博士学位，在洛杉矶生活多年的经历，使他非常看好天使之城在游戏开发领域的潜力。1998年4月，989 Studios正式并入SCEA，在吉田修平的大力倡导下，1999年初，圣莫尼卡工作室正式建立。

如果只是简单的回顾圣莫尼卡工作室的发展历程，无疑显得有些枯燥和波澜不惊，当我们将视角转移到几名年轻人的身上，圣莫尼卡传奇真正激动人心的版本将会浮出水面。1991年，南加州大学电影与电视学院的毕业生David Jaffe，走到了人生的岔路口。从小他就是一名铁杆影迷，躲在房间里面一遍又一遍的观看《印第安纳琼斯 夺宝奇兵》，电影丰富的表现力给他留下了深刻印象，拍摄一部冒险电影自然成了他的梦想。毕业后，他如愿加盟了一家电影公司，但导演助理的工作并没有让他获得渴望已久的自由创作舞台，那段落寞的日子不断蚕食着他的梦想。幸好，David Jaffe不仅是一名影迷，还是一个狂热的游戏爱好者，那时他的最爱是《地城历险》（ADVENTURE），这部画面比俄罗斯方块还简陋的作品，仅凭单线条和简单的图形就勾勒出勇士深入地牢挑战巨龙的冒险故事，"那时我觉得（这个）世界比任何一本魔戒小说描述的都要宏伟壮阔。"Jaffe回忆说，"这部游戏是我后来设计战神场景的灵感来源。"

最终，David Jaffe作出了从电影公司辞职的决定，毅然选择加入Sony Imagesoft。从此，这个从小就显露出无畏、果敢、自以为是又有些孩子气性格的年轻人，和这间公司一道获得了驾驭主流的机会——尽管最初他只是一名游戏测试员。在上个世纪90年代初，虽



▲圣莫尼卡工作室的个性制作人David Jaffe。

然日本毫无疑问是游戏产业的圣地，但文化差异和相互间缺乏了解，使得美国的设计师对加入日本游戏公司并不热衷，造成Sony Imagesoft很难雇佣到顶尖的本地设计师，公司开发主管之一Alan Becker的解决之道是，聘用那些有理想、有能力并甘愿为此付出的年轻人，很快，David Jaffe就进入到了他的视线之中。在他的测试报告中，相关Bug仅占了很小的篇幅，他更乐意于通过洋洋洒洒的文字，来阐述自己的游戏理念和对公司作品的种种针砭。David Jaffe的大胆、直奔问题核心、富有洞见和乐观得到了Alan Becker的赏识，不到半年时间，他就窜升为Sony Imagesoft的一名游戏制作人。

在此后的日子里，Alan Becker鼎力支持David Jaffe的工作，甚至成为了他的保护伞，而David Jaffe也用一款款经典的游戏回报了他的信任。当《战神》开发团队的少数成员越级上报David Jaffe的"独裁行为"时，Alan Becker选择和他坚定地站在一起。当Alan Becker被调任989 Studios旗下圣莫尼卡分部的主管时，这个没有独立开发权限的小团队，似乎预示着他的职业生涯陷入低谷，然而凭借David Jaffe的《烈火战车》和《战神》的辉煌成功，Alan Becker也扶摇直上成为SCEA的高层。与此同时，在飞利浦集团下属的互动媒介公司工作的Tim Moss，正在制作一款电脑游戏《Alien Odyssey》，讲述一个人形机器人在外星球上的冒险故事，他要帮助星球上的居民抵御外来入侵。游戏界面非常简单，只有显示百分比的血槽，画面不错，只是难度过于简单。在完成这一项目后，Tim Moss加盟圣莫尼卡工作室，在《战神》三代作品中始终担任程序主管一职。

David Jaffe非常重视团队成员的有效自我管理，鼓励他们的想象力不要局限于本职工作。在招聘开发人员时，一位新人问道："那么，谁是我的老板？"David Jaffe简洁的回答："没有老板，就是咱们几个人聚在一起干点酷毙了的事情。"而他口中这件"酷毙的事"就是《烈火战车》（Twisted Metal）。这款新形态汽车战斗游戏，开发预算仅为80万美元，销量却轻而易举的突破了百万套。游戏中12辆汽车拥有完全不同的属性和攻击方式，地图上散落着丰富的武器、导弹或陷阱，玩家的目标就是要成为地图上最后的幸存者。《烈火战车》故事发生在洛杉矶1995年的圣诞前夜，名为Calypso的神秘人举办了一场称为"Twisted Metal"的锦标赛，许诺将满足胜利者的愿望。参赛的12名选手有着各自不同的经历，系列著名角色，驾驶Sweet Tooth的车手Needles Kane，是一个嗜杀成性的小丑，但他一直渴望拥有知心朋友。

David Jaffe为每个角色安排了启发性的结局，为了更好的刻画人物命运，他使用了图片搭配文本的深入叙述方式。一年后推出的《烈火战车2》同样取得了成功，游戏舞台从洛杉矶转战巴黎、纽约、香港、南极和亚马逊等地，车辆、道具也得到实质性扩充，销量达到了200万套。好消息接踵而至，在吉田修平的运作下，SCEA投巨资组建了圣莫尼卡工作室，不但得到了梦寐以求的独立开发权限，而且全面接管了PS游戏北美地区本土化的工作。Alan Becker成为了工作室的主管，并许诺踌躇满志的David Jaffe制作一款"真正史诗级别"的游戏。然而硬币的另一面是，圣莫尼卡工作室人员规模和组织结构的迅速膨胀，也为公司日后的种种矛盾埋下了伏笔。无论如何，圣莫尼卡工作室的脱颖而出，得益于天时地利人和共同作用的结果，Playstation的崛起乃至称霸，洛杉矶作为美国游戏产业的中心区域以及Alan Becker、David Jaffe等人为实现自己游戏梦想的不懈努力，这些因素缺一不可。

不过，圣莫尼卡工作室在成立之初，就与一个重要的机遇失之交臂。为了提升第一方的开发实力，SCEA抽调精兵强将组建了内部技术团队，吉田修平认为，技术团队只有身处开发第一线，才能发挥最大作用，因此考虑将他们配备给圣莫尼卡工作室或是SCEA在2001年刚刚收购的，早已在游戏业声名鹊起的顽皮狗。由于顽皮狗创始人的强烈要求，最终SCEA将技术团队派遣到顽皮狗，并将它命名为Ice Team。正是因为他们在图像引擎领域出神入化的表现，才有了日后顽皮狗里程碑式的伟大作品《未知海域2》。当然，圣莫尼卡工作室也没有必要为此感到特别遗憾，他们与顽皮狗同在索尼的圣莫尼卡办公园区工作，过从甚密，联系颇多，Ice Team在打造"《战神》系列"的引擎过程中也立下了汗马功劳。有趣的是，两家索尼麾下的王牌开发组，即是伙伴、同事，又是良性竞争的对手，他们的每一次协作与较量，都整体提升了PS3游戏的设计门槛。



▲Sony Imagesoft制作的名作《战鹰》。



▲《战神》的出现让玩家记住了 SCE 圣莫尼卡工作室的名字。

雄性图腾

圣莫尼卡工作室拥有 SCEA 旗下最大的游戏测试实验室，以及被称为 PS 博物馆的游戏数据库，容纳有 2000 款以上的 PS 系游戏作品，此外，他们还有 6 个可以独立运作的音效制作部门。在员工娱乐区，除了琳琅满目的食品、饮料供应，还有街机台，次世代游戏机，乒乓球和弹珠台，休息室配备顶尖的音响设备，以及数量惊人的音乐库收藏。圣莫尼卡的正式员工除了享有一年 10 个时段以上的带薪休假期，还可以免费接受牙医服务，雇员援助计划，开发技能培训等。应该说从诞生之初，圣莫尼卡就以顶尖游戏制作公司的硬件实力和员工储备为目标，唯一美中不足的是，他们缺少一款自己亲手打造的王牌游戏作品。很自然的，Alan Becker 将这一重任赋予给 David Jaffe——即使他本人刚刚遭遇惨痛的开发失败。这个项目被称为《黑枪》(Dark Guns)，它是一款融合动作元素的射击游戏，玩家扮演外星人驾驶 UFO 入侵地球，任务是摧毁整个人类文明，并在这个过程中抓捕人类进行各种残酷的试验。

毫无疑问，这是一款打破常规的作品，但诸多标新立异的设定，给游戏制作增加了不少障碍。经过四年磕磕碰碰的开发，耗费大量人力和资源，《黑枪》项目最终被取消。David Jaffe 难掩自己的失望之情："对我来讲，这是一次难得的机遇，但我搞砸了，其他人没有得到这个机会，而我却浪费掉了。"事情并非如此简单，虽然不少游戏公司标榜容忍失败，但这并不意味着相关人员无须承担责任。在《黑枪》项目组的部分成员被解聘时，David Jaffe 非但没有被降职，反而被任命为圣莫尼卡工作室的创意主管，Alan Becker 在其中发挥了关键作用。在很多玩家眼中，David Jaffe 是一位特立独行，率性而为的游戏制作人，其实，他非常重视与公司高层的沟通，并与他们建立了良好的个人关系。吉田修平、菲尔·哈里森对其赞不绝口，在 David Jaffe 决定离开索尼时，Alan Becker 甚至将其称为"我的挚友"。在传统的公司权力架构中，上级的鼎力支持是游戏开发项目正常运转的重要保障。

渴望再次证明自己的 David Jaffe 并没有急于应战，而是与 Tim Moss 一道，开始研发一款名为《Kinetica》的未来风格赛车游戏——他们的主要目的是为圣莫尼卡未来的"史诗项目"测试引擎。这款与游戏同名的 3D 引擎，基于顽皮狗和 Ice Team 在《杰克与达斯特》中应用的技术，在刻画广阔场景以及保持画面帧数稳定方面独树一帜。David Jaffe 事后称赞道："对 PS2 而言，(这个引擎的）表现几乎是无敌的。"除了在引擎方面精益求精，圣莫尼卡工作室开始大张旗鼓的招兵买马，与当年的籍籍无名不同，此时索尼已经在游戏业如日中天，产业精英自然趋之若鹜。公司还从电影业招募了多名资深人士：担任首席动画师的 Cory Barlog 以及美剧《恋爱时代》(Dawson's Creek）的摄影助理 Jessica Brunelle。Cory Barlog 前往圣莫尼卡面试时曾有过一段尴尬经历，他在大厅遇到了一个外表敦实的年轻人，两人攀谈了很久，最后他才知道眼前的人正是面试负责人——David Jaffe。

David Jaffe 从小就对希腊神话格外着迷，雷·哈里豪森（Ray Harryhausen）执导的《诸神之战》(Clash of the Titans）以及其他希腊神话电影令他过目不忘。"我们打算在希腊神话的框架下，讲述自己的故事。"而这款作品正是如今在游戏业振聋发聩的《战神》！谈及游戏设计的精妙之处，Jaffe 不无得意的表示："我最满意游戏的两项设计，一个是奎托斯的暴虐，这是他的主要性格特征，彻底释放的黑暗面，他是残暴的、野蛮的、凶恶的。故事一开场对玩家最大吸引力在于：什么样的经历可以让一个冷酷、残忍，为战斗而生的男人选择死亡？另一方面就是解谜的设置，点缀在流程中的谜题，有意延缓故事节奏，这样可以让后面的部分展开的更有力量。"在游戏节奏把握上的收放自如，充分展现了 Jaffe 的设计功力，如果将他比喻成脱缰的野马，那么制作团队的多数成员只能在后面苦苦追赶，他的很多超前的设计思维，经常会让开发团队感到无所适从。

从一开始，David Jaffe 就决定不将"选择的权利"交给玩家，而是让玩家深入奎托斯的内心，体会他的感受，为此游戏使用了固定视角，削弱了难度，强化游戏的互动性表现，并且在游戏开发过程中，他树立了一个纯粹的、不断向前的制作目标，《战神》的系统刻意制作得非常浅显，为了保持玩家足够忙碌，设计师们必须绞尽脑汁构思新的场景和战斗，让玩家从一个地方转战到另一个地方，还能够保持旺盛的斗志。这些新颖的元素对圣莫尼卡不少设计师而言都是陌生的，但 David Jaffe 的精妙理念还是得到了 Cory Barlog 等人的支持。在外界看来《战神》似乎没有天翻地覆的变化，但对贯彻 Jaffe 新思路的团队成员来说则是甘苦自知。设计主管 Tim Moss 自嘲道："到最后，我们每个人都必须相信自己就是奎托斯，否则你很难面对如此困难的挑战。"

自始至终，David Jaffe 强有力的推行自己的设计理念，毫不妥协的应对开发过程中的种种挑战，但他并不想扮演"独裁者"的角色，也会时常听取开发团队成员的看法和意见，"我要做的，是找出那些有助于我们创作的好点子，所以我的提问会穷追猛打，刨根问底，不要以为几句话就可以糊弄我，除非你对自己的想法确信无疑。"David Jaffe 的管理风格并不严苛，但如果一名团队成员始终无法达到自己的最佳状态，会立刻失去 David Jaffe 的信任。在开发过程中，一名怠工的设计师被他直接调离《战神》开发团队。随着项目进入攻坚阶段，压力骤然升高，David Jaffe 反而表现得从容不迫，还自掏腰包请整个制作团队观看午夜场电影。即使如此，开发组内部依然传出了一些杂音，一名团队成员越过 Alan Becker，直接向吉田修平告状，表达对 David Jaffe 的不满，然而 SCEA 高层依然为他投下了信任票。

菲尔·哈里森这样评价 David Jaffe，"他是一个很务实的人，不会没有做好这个类型的游戏，就去忙其他的，但当他做新类型时，又会非常坚决，他的视野超越了同辈的很多游戏



▲ David Jaffe 领取《战神》最佳年度动作游戏大奖。

人。”事实也是如此，Jaffe 用最华丽的方式兑现了自己的承诺，远远超出了人们当初的预期。无须赘述《战神》在市场销售和媒体评论方面取得的巨大成就，2005 年圣莫尼卡工作室一跃成为 SCE 在欧美地区的销售冠军，开发团队的主要员工仅分红一项，平均收入（税前）就超过了 60 万美元。Tim Moss 动情地说道：“那些艰难而充满干劲的日子好像就在昨天，或许那时我们有很多想法，但事实证明，David Jaffe 是正确的。”凭借《战神》的横空出世，圣莫尼卡工作室在竞争激烈的游戏业奠定了自己超群的位置，David Jaffe 也成为索尼旗下的王牌制作人，小岛秀夫公开表示希望同 Jaffe 合作，“他是一位非常有才能的制作人，拥有非常迷人的‘魂’”。


Cory Barlog

像《战神》这种始终以超越玩家期待为目标的庞大项目，需要强悍的意志以及卓越的领导能力去推动，无论采用哪种标准，David Jaffe 都是当时圣莫尼卡工作室最合适的人选。曾有媒体这样评论 David Jaffe 和二代制作人 Cory Barlog 的去职，后者留下了一部为 PS2 划上完美句号的史诗作品，而 David Jaffe 不仅开创了《战神》的辉煌，还为圣莫尼卡工作室留下了一支势不可挡的制作团队。《战神》历代作品的开发主管，在性格和制作理念上总会有或多或少的相似之处，David Jaffe 和 Cory Barlog 同为铁杆影迷，两人风格强势，富有人格魅力，敢于承担责任，也善于同媒体打交道，不同的是，David Jaffe 直来直去，率性而为，对他人的错误往往毫不留情的批评，而 Cory Barlog 管理手腕更圆滑一些，很少流露个人情感与好恶。在制作理念方面，David Jaffe 善于从过去的电影作品中吸收精华，非常强调游戏的互动性表现，节奏感动静结合，虽然开发了惊世骇俗的《战神》，但并不十分钟爱大制作，而 Cory Barlog 则非常喜欢营造宏大的场景，用一波波的高潮使玩家血脉贲张。

如果 David Jaffe 一直留在圣莫尼卡工作室，可以想像他会像小岛秀夫之于《潜龙谍影》那样，只能不断埋头制作“《战神》系列”的后续作品，一贯特立独行的 David Jaffe 给出了自己的选择：离开。“有时，电影演员会远离夏季档期的鸿篇巨制或百老汇的中央舞台，去追逐那种真正能够展示自己表演技艺的作品——抛开众多花里胡哨的电影元素，一个自己渴望扮演的角色。”他和自己的老朋友 Scott Campbell 共同创立了吃睡玩工作室，新公司位于犹他州，与 SCEA 签署了三部 PS3/PSP 独占游戏开发合同。Jaffe 强调说：“索尼就像我们的家，我希望继续过去 15 年间的亲密合作，就本质而言，吃睡玩的成立，并没有改变这种关系。”除了友情参与《战神 II》、《战神 奥林匹斯之链》剧情设计方面的工作，David Jaffe 还参与了不少 SCE 官方视频节目的录制，据悉，吃睡玩工作室的首款 PS3 作品将会在今年 E3 展上亮相。

续写传奇

David Jaffe 离开后，SCEA 任命 Cory Barlog 为圣莫尼卡工作室创意主管，掌管《战神》系列的未来开发工作，对大多数员工而言，这都是一项顺理成章的决定，管理权的过渡很顺利，团队成员很快就感受到 Cory Barlog 不同于前任的管理风格，有两处细节可以很好的体现这一点。当年制作《战神》时，游戏的 God 难度是专门为骨灰玩家准备的，David Jaffe 从未尝试过这个模式，而是放手让两名设计师全权负责。在《战神 II》制作过程中，Cory Barlog 不但反复体验了所有难度，还事无巨细的参与到游戏的难度调整工作中。此外，虽然 David Jaffe 是《印第安纳琼斯》、《夺宝奇兵》等电影的狂热影迷，《战神》也借鉴了不少电影元素，但他始终认为游戏最重要的特性是“互动”，这也是他职业生涯一以贯之的原则，而电影产业科班出身的 Cory Barlog，非常强调游戏表现出电影效果，他像一名电影导演那样投入到《战神 II》的开发，观念上的差异，让两人在不久之后上演了一段著名的“理念之争”。

Cory Barlog 表示：“一款成功的游戏必须在各方面都是均衡的，画面、操作、游戏性等扮演着关键的角色，其中一个并不能决定其他。”不仅在游戏开发领域，日常的管理工作 Cory Barlog 也有着相似的平衡哲学。截止到 2006 年，圣莫尼卡的员工总数已经超过 150 人，除了继续“《战神》系列”的开发，他们还肩负着日欧 PS 系作品的本地化工作，协助 thatgamecompany、Ready at Dawn 等第三方制作游戏，并推出了《超级星尘》等 PSN 作品的 PSP 版。随着人员规模和业务量的递增，公司内部错综复杂的各种关系与利益，使得 Cory Barlog 在坚持原则，掌控制作方向的基础上，也必须做出一些无关大局的妥协，并尽量平衡各部门之间的利益。比如在设计《战神 II》关卡的过程中，让尽量多的设计师参与其中，推出各自的方案，而不是像以前那样指派工作，因为工作量是发放奖金的标准之一，虽然会给后期串联关卡增加难度，但 Cory Barlog 相信，这样可以“挖掘每个人的潜力，调动他们的积极性。”

作为 SCE 旗下一家类似于伦敦工作室、日本工作室的综合性游戏开发商，虽然有 Alan Becker 保驾护航，Cory Barlog 精益求精，但圣莫尼卡工作室依然存在一些难以解决的矛盾。首当其冲的便是“资源分配”的矛盾，“《战神》系列”作为工作室的重中之重，自然在政策和资源方面得到优先照顾，而本土化、PSP 游戏制作等部门或多或少会受到一些冷落。参与《战神》项目，不仅奖金丰厚，也可以极大的提升自己职业生涯的成色，圣莫尼卡其他部门的不少员工，都会申请加入战神组，而战神


《战神 II》是 PS2 时代落幕的最好献礼。

组的风光无限，在某种程度上削弱了圣莫尼卡工作室其它部门的工作动力。此外，由于加州不允许在合同中加入竞业禁止的条文，造成当地游戏业人员流动非常频繁，在圣莫尼卡工作室担任中层职位的员工，往往具备独当一面的能力，是很多游戏公司争先挖角的目标，而他们也可以获得更高的职位以及更丰厚的回报。

为了应付上述挑战，圣莫尼卡工作室也采取了一些对策，比如为员工提供相对清晰的职业晋升路径，工龄达到一定年限的成员，可以挑选新的工作岗位，对于那些渴望独立创业的员工，SCEA和圣莫尼卡工作室会提供不同程度的帮助，甚至双方达成游戏代理协议。值得一提的是，2006年初，SCEA为新锐游戏开发公司 thatgamecompany 提供了位于圣莫尼卡园区的办公场地，这个当时仅有7名员工的小团体，在圣莫尼卡工作室的鼎力支持和耳濡目染下，先后推出了两款震惊业界的PSN游戏：《浮游生物》和《花》，两位80后的公司创始人陈星汉和 kellee santiago 成为游戏业的耀眼新星。此外，圣莫尼卡工作室与 Ready at Dawn 的合作也堪称典范，PSP游戏《战神 奥林匹斯之链》销量轻松突破200万套，他们的第二个合作项目是新近公布的《战神 斯巴达幽灵》，Ready at Dawn 的创始人 Ru Weerasuriya 由衷地说道：“最棒的事情是，我们双方彼此了解和信任，在一起工作很开心，对于由他们创造的这一伟大系列，我们保持高度敬意。”

从《战神 II》开场惊心动魄的巨像战斗，就可以体会到 Cory Barlog 的雄心勃勃和“以大为美”，游戏在场景设计和BOSS战等方面的制作水准，再次将动作游戏的天花板

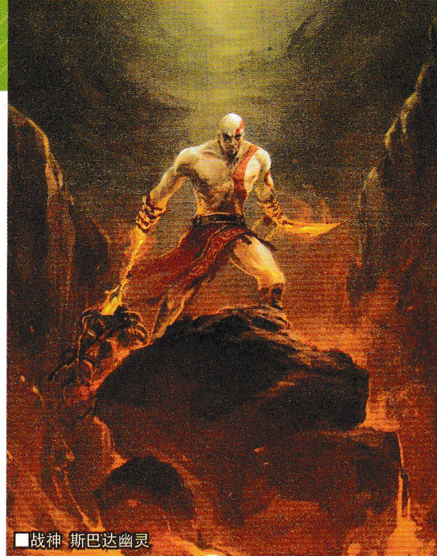


▲风景宜人的圣莫尼卡工作室外景。

大幅提升。不过在游戏制作之初，开发团队一直难以决定游戏的平台归属，菲尔·哈里森认为《战神 II》应该登陆机能更强大的PS3平台，制作组将拥有更广阔的施展空间，而吉田修平则表示，《战神 II》理应出现在装机量更大的PS2上，作为SCE的扛鼎大作，《战神 II》没有必要在PS3推出后的一两年内就急于面世。Cory Barlog 的态度也倾向于PS2主机，在得到团队多数成员的积极响应下，游戏平台最终被确定为PS2。尤为难得的是，《战神 II》的图像效果达到了已经走向暮年的PS2的硬件极限，令人惊叹不已。这款游戏的 Metacritic 综合媒体评分高达93分，虽然销量比前作略低，但是成绩已经令SCEA高层感到满意，圣莫尼卡工作室负责人 Alan Becker 也借此平步青云，升任SCEA开发部门主管。

春风得意的 Cory Barlog 很快陷入了另一场争论，在接受《游戏开发者》专访时，他直言自己担任的导演一职，将会在今后游戏开发过程中发挥着决定性作用，这项工作的核心价值在于，游戏导演像电影导演那样聚焦剧情与情感。针对这一观点，Jaffe 表达了自己的不同看法：“也许在未来，游戏会成为非现实情感体验中最好的媒介，但就目前而言，大多数人玩游戏，只是一款普通产品，一种用来解闷的娱乐活动。在电影拍摄中，一个好导演甚至比大牌明星更重要，但对游戏开发而言，属于它的明星是：概念、角色、技术、电影版权，炫酷的特效，交互式体验等等。我承认 Cory 创造了电影般效果的游戏，如果我是发行商，会千方百计的留住他，但是作为玩家，他们购买游戏，绝对不是为了体验与电影相似的感觉。”对于 David Jaffe 的反应，Cory Barlog 轻描淡写的表示，自己和他曾多次讨论过这一话题，之所以意见相左，是因为两人的关注点并不相同。

在《战神 II》项目启动不久，圣莫尼卡工作室就派遣了十余名骨干员工对PS3硬件进行深入研究，为未来《战神》新作登陆PS3做准备，Cory Barlog 也开始构思《战神 III》的概念。当时，并没有人觉察到他言谈举止中的微妙变化，事后，Cory Barlog 坦言那段日子自己深陷痛苦的抉择，直到7个月后，他终于下定决心离开圣莫尼卡工作室——即使《战神 III》的开发已经拉开帷幕。有关 Cory Barlog 离开圣莫尼卡工作



■战神 斯巴达幽灵

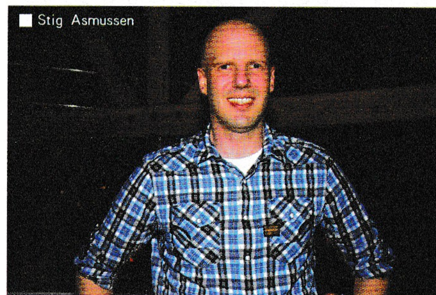
室的原因，无论是他本人，还是团队其他成员，都没有公开作出过解释。直到今年3月，Cory Barlog 才在个人博客上表露心迹，“对我来说，与索尼分手或许并不是我所追求的理想之路，但我仍觉得自己的决定是正确的。我不想谈论目前正从事的工作的任何细节，但我可以稍微透露一下，我正在进行多种尝试。”有传言说，《战神 II》开发过程中承受的巨大压力和高强度工作，是 Cory Barlog 离职的主要原因，此后他的确做了很长一段时间的自由职业者。

Cory Barlog 强调：“圣莫尼卡工作室是我遇到的最棒的制作团队之一，在和他们挥手告别之前，《战神 III》最初章节的情节架构已经基本完成，它的结尾如同一幕史诗大剧，在高潮时落下帷幕，我想每个人会对此感到心满意足。”目前，Cory Barlog 正参与《疯狂的麦克斯》（Mad Max）的游戏制作，这款作品根据1979年引起较大反响的澳大利亚同名电影改编，讲述了公路巡逻队与一群疯狂的摩托恶徒较量的故事。除此之外，Cory Barlog 透露自己和索尼的情缘未了，目前正帮助后者撰写一部游戏剧本，他还暗示“这将是一款众所周知的游戏”。事实上，Cory Barlog 并不是当时惟一选择离开的人，《战神 II》开发团队的产品主管 Shannon Studstill、Yumi Yang 等先后离开圣莫尼卡工作室，加盟EA洛杉矶等游戏公司。显然，随着 Alan Becker 的升迁，圣莫尼卡工作室新一任主管走马上任，需要立刻着手解决诸多棘手问题。

希望永存

在接受SCEA高层 Jack Tretton 的直接面试时，John Hight 并不确信自己能够在激烈的应聘者中胜出，首先自己的新墨西哥大学计算机工程学位以及马歇尔商学院MBA学历并不出众，虽然昔日的东家 westwood 工作室声名显赫，但 John Hight 并没有太多家用主机游戏的开发经验。在他的职业履历上，其原创制作的《救世传说》颇受好评，还参与过《Red Alert2》、《Yuri's Revenge》等大作的开发，但真正让他在众多求职者中脱颖而出的优势是：除了本职游戏设计外、他还精通编程、脚本、电影拍摄、艺术策划等工作，如此出众、宽广的视野和技能，自然得到了产业老鸟 Jack Tretton 的青睐。John Hight 以产品经理的身份陆续参与了《Flow》、《BlastFactor》等PSN游戏的创作，以及《汪达与巨像》、《银河游侠》等作品的本地化工作。仅用一年时间，他就凭借优异的表现升任SCEA产品开发副主管，直接向 Jack Tretton 汇报工作。

2006年，平井一夫调离SCEA担任SCE总裁，John Hight 的老上级 Jack Tretton 升任SCEA总裁，他随即提拔 John Hight 出任圣莫尼卡制作组的主管，领导200余名员工，以及SCEA手中最大的王牌——“《战神》系列”。初来乍到的 John Hight 立刻面临严峻的挑战，不但需要马上填补 Cory Barlog 留下的空缺，还要尽快让《战神 III》的开发工作重回正轨。此外，他还敏锐地注意到，随着新员工的加



■ Stig Asmussen

入，一部分员工并没有真正接受圣莫尼卡的开发文化，另一些人则倚仗自己不错的资历而忽视了自我提升。John Hight的管理哲学是："让整个团队做好应对困难的准备，从挫折中吸取教训，正确对待，而不是确保公司完全不存在问题，因为这种想法本身就是天方夜谭。"他率先将办公区由过去的半封闭改造为全开放设计，强调"用创新和交流填满房间，而不是用围墙将屋子隔开。"

接下来，John Hight采取有力的措施安抚员工内心的不安，Cory Barlog离职之前没有半点风声，多数团队成员的第一反应是不相信，瞬即，这种惊诧被愤怒和忧虑的情绪所代替。他为什么选择此时离开？谁将是替代者？《战神Ⅲ》项目是否会推倒重来？一连串疑问使得《战神Ⅲ》开发团队士气低落，而John Hight仅用了两天时间就宣布了接棒者，此前担任美术主管的Stig Asmussen。据悉，在一次为圣莫尼卡工作室上司匿名评分的活动中，Stig Asmussen的得分最高，下属们普遍认为，历任创意主管中，Stig Asmussen的性格和能力最为全面平衡，很善于解决各类管理问题。此外，John Hight决定亲自出马担任《战神Ⅲ》的执行制作人，不过他一再强调，自己只负责团队管理的棘手问题，有关游戏本身的设计，完全交由创意主管Stig Asmussen拍板决定。

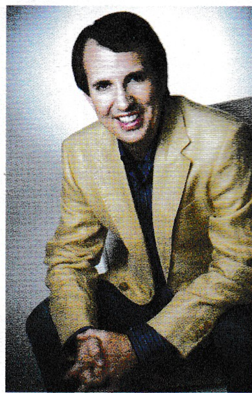
"在游戏开发过程中的尝试没有失败的话，你很难将事情最终做正确，缺乏失败可能意味着保守，而过分追求安全最终会导致创新文化变得僵硬迟缓。"John Hight在接受媒体采访时，表达了对功利理念的摒弃，但他也直言肩负的责任带给他不小的压力："我以前是个倒头就睡的人，现在，确实多了些难以入睡的不眠之夜。"令他感到欣慰的是，Stig Asmussen很快就进入了角色，有两个例子可以充分体现他过人的判断和决策能力，开发团队起初打算为《战神Ⅲ》引入多人游戏内容，几套设计方案都存在明显不足，其中一种由玩家扮演普通斯巴达战士进行战斗，明显割裂了《战神》固有角色和情节的联系，最终，Stig Asmussen果断砍掉了多人游戏部分，保持《战神Ⅲ》的单机游戏血统。此外，在制作奎托斯同大力神的交战场景时，制作组不少成员都赞同"大力神会不断召唤那些被自己降服过的怪兽对付奎托斯"的设定，整场战斗显得非常激烈，精彩，但Stig Asmussen却不以为然，他认为两个男人间的战斗，最适合的处理方式就是简单的近战肉搏，事后，按照他的想法制作的BOSS战为广大玩家津津乐道。

《战神Ⅲ》使用了大量动态模糊效果以及MLAA抗锯齿技术，充分展现了圣莫尼卡小组强悍的技术实力，但开发团队并没有一味追求"漂亮的数据"。比如奎托斯的多边形数量约为两万个，明显低于《未知海域2》主角德雷克的多边形数量，不过在奎托斯身上使用的材质多达20种，动态资料数据超过2MB，玩家可以看到斯巴达之魂不断的喘息着，紧绷的肌肉以及充满复仇烈火的双眼，带给玩家强烈的震撼。游戏继承了前两作的固定视角，造诣颇深的电影运镜，极大增强了《战神Ⅲ》的史诗感。圣莫尼卡工作室特意组建了一支摄像机视角队伍，不厌其烦地调整游戏的镜头转换，努力达到完美的地步。按照Stig Asmussen的要求，在场景变化或者角色大范围移动时，要在两秒之内，将摄像机镜头调整到最能表达史诗感的视角位置。

在《战神Ⅲ》结尾，Stig Asmussen用自尽的方式终结了奎托斯的复仇，并将希望洒向了人间。对于这样的安排，很多喜爱奎托斯的玩家都表达了强烈的不满，Stig Asmussen并没有直接回应这些批评，而是暗示说："事实上，我也无法确定奎托斯的死活，这里面蕴含着太多的可能性，但无论如何，我们希望奎托斯可以休息一下，于是设计了这个有悬念的结尾。" 有趣的是，Stig Asmussen透露了前两代制作人设计的游戏结局，David Jaffe希望奎托斯消灭了希腊诸神后，会来到北欧神话世界，在这里继续上演新的冒险和杀戮，续集会从这里展开。而Cory Barlog的方案是奎托斯成为死神，他的双刃也会被死神镰刀所取代。尽管上述设定听起来颇为诱人，但Stig Asmussen还是坚持说："只有（现在）这个结局让我感到兴奋，终结一切，回顾整个系列，然后留下一个悬念尚存的问号。"

相比David Jaffe和Cory Barlog，Stig Asmussen并不善于在媒体面前作秀，也很少展现出强硬的姿态，但在"头悬利剑"的情况下，他依然保持平稳从容的工作风格，这一点殊为难得。游戏的很多设计，比如风格，节奏，剧情安排，Stig Asmussen采用了一种介于前两作之间的中庸模式，《战神Ⅲ》更像是一款集大成作，而缺少足够多的大胆创新——或者说是未来作品可以继承的崭新元素。无论如何，准备充分，并不意味着成功就会水到渠成，团队成员间的紧张状态，如同丈夫和妻子间的争吵，实在司空见惯。圣莫尼卡工作室的员工大都极具个性，意志坚强，《战神》团队内部的冲突和分歧，在游戏业并不是一个秘密，然而这并不会导致混乱和低效率，而是不断激发出来的创意和通力协作，原因是，团队所有人对成功的定义和目标都达成了共识。

尽管不少玩家期待圣莫尼卡工作室为《战神Ⅲ》推出若干DLC，但对此开发团队一直三缄其口，不过今年初，他们对战神电影版倒是发表了一些看法。John Hight介绍说："《战神》电影目前最多进入脚本创作阶段，作为当初签署合约的一部分，电影公司应该就拍摄进度告知我们，只有他们说了，我们才知道，但是过去的两年间，我没有得到任何（有关这部电影）的消息。"


▲圣莫尼卡工作室主管John Hight。

《战神》生父David Jaffe证实了电影的存在，但目前的进度尚局限在构思阶段，他直截了当的表示："我读过两份脚本方案，总体感觉还算满意，而且我相信，还有一份脚本方案，虽然我还没有看过，但它让很多人感到兴奋！那些剧本作者真的非常棒，他们撰写了一部真正出色的电影。"Stig Asmussen描述了自己心目中最期望的《战神》电影的样子，那应该是："《诸神之战》+《夺宝奇兵》+《兰博》"。

John Hight透露，《战神Ⅲ》的开发预算在4400万美元左右，游戏当前200余万套的销量已经足够保证盈利。近日，圣莫尼卡工作室对外宣布，将向其他索尼第一方开发商共享《战神Ⅲ》的引擎源代码和相关技术，刚刚宣布的《小小大星球2》，将利用《战神Ⅲ》的图形技术，加强游戏的景深、光影变化，火焰燃烧、闪电和水的特效也将被大幅提升。外界一直猜测，在《战神Ⅲ》强势发售后，圣莫尼卡工作室将把主要精力转向一款PS3原创新作，而游戏本身的表现将会再次提升PS3游戏的标准。Stig Asmussen言简意赅的表示："技术总是迅猛发展，很容易就会改变，但一个团队的核心文化是必须坚守的，无论我们今后尝试什么，作品本身都会融入我们对游戏的信仰。"John Hight则更愿意回忆《战神Ⅲ》的开发历程，"在游戏完成的那一刻，我们感到如释重负，情绪中又带有一些失落。"事实上，这段话表达了一名久经沙场的战士对战场的复杂情感——如同圣莫尼卡工作室，不完美，但绝对真实，充满希望。


■《战神Ⅲ》带给玩家空前强烈的史诗感。

重生与无限守护
——Infinity Ward叛乱事件的幕后

在游戏的世界里，“重生”（Respawn）是玩家再熟悉不过的词，尤其是对于FPS玩家来说。在一个地方死去，于另一处重生，继续投入战斗。所以，当业界最具天赋的两位创作者成立了一家独立新公司，将公司定名为“重生”时，他们向同事、竞争者与FANS们发出了一个清晰明确的信息：Infinity Ward已死，而它的灵魂已在另一处重生。

“Infinity Ward”的意思是“无限守护”，取这个名字的原因，也许是希望员工们守望互助。而现在守护者们已悉数离去。

杰森·韦斯特（Jason West）与文森特·赞佩拉（Vincent Zampella，昵称Vince Zampella）带领着Infinity Ward创造了《使命召唤》，而当这个系列的最新作《现代战争2》成为历史上最畅销的游戏时，他们与发行商Activision Blizzard之间的利益冲突也曝光于世。杰森与文森特被突然辞退后，向法院状告AB，索赔3600万美元。之后不久，他们宣布成立重生工作室，原IW员工纷纷响应，在这家重生后的工作室里重聚。脱离IW的原因不仅仅是出于同事情谊，同时也是因为有另一个大财团支持的重生工作室为他们提供了丰厚的待遇，而这个大财团就是AB最大的竞争对手EA。

据了解内情的内部人士称，EA先是向重生工作室提供了数百万美元作为启动资金。根据游戏产业常见的合作方式，发行商先向开发商提供一部分资金，用于向开发人员发放薪水，然后会为游戏项目分为多个阶段性目标（例如做出alpha版、beta版），达到这些目标后，发行商会陆续提供第二笔、第三笔资金，等到游戏做好上市发售，如果销量超过某个目标，开发商还可以从销售收入中获得一定的提成。但是由于游戏开发的资金与宣传发行费用其实都是发行商支付，因此游戏版权通常是归发行商所有。而重生工作室却获得了让其他工作室艳羡的条件——他们将拥有自己作品的知识产权以及完全控制权。这正是他们曾向AB索取，却遭到严词拒绝的条件。

8年前，杰森与文森特从EA叛逃到Activision，为Activision打造了《使命召唤》品牌。而曾由他们负责的《荣誉勋章》品牌从此一蹶不振。而8年后，他们丢下了《使命召唤》，又回到了EA的怀抱。EA Games总裁法兰克·吉布（Frank Gibeau）说：“这真是讽刺，但不管怎样，他们的归来对我们是一个千载难逢的机会。”

有趣的是，在背后为EA与重生工作室牵线搭桥并进行谈判的是塞莫斯·布莱克利（Seamus Blackley），他曾是Xbox之父，离开微软后，他加入了好莱坞鼎鼎大名的艺人经纪公司“Creative Artists Agency，简称CAA），担任该公司游戏部门主管。游戏产业的战争正在转向人才争夺战，而为那些企业互相挖角做媒的，正是很少被游戏业界关注的经纪公司。他们曾主要服务于电影业，他们为艺人们争取更好的条件。现在游戏开发者们的地位在不断提高，经纪公司会帮助他们在各游戏公司的人才争夺中充分实现自己的价值。

游戏产业正在经历的变革是电影业曾经走过的路。虽然游戏厂商之间的竞争存在不少见不得光的肮脏行径，但整体上是朝着更健康成熟的方向发展。游戏人才的价值将会得到充分的重视，受到无限守护的将会是为我们创造欢乐的游戏制作者们。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA



Activision Blizzard VS. Infinity Ward：事件解析

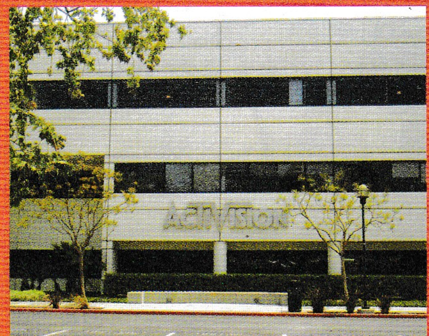
冲突双方

Activision——发行商

1979年，雅达利公司的几位游戏开发者在音乐产业经理人Jim Levy的帮助下成立了Activision，这是历史上第一家第三方游戏发行商。当时的4名程序员，David Crane、Larry Kaplan、Alan Miller和Bob Whitehead为雅达利开发的游戏累计销售了几千万套，而他们获得的却是区区几千美元的月薪，而且没有人知道那些游戏是出自他们之手。可以说，Activision的创办宗旨就是“把游戏开发者当作艺术家对待”。这个宗旨在Activision初期的方方面面都可以看出来，他们的游戏包装盒上印上了开发者的名字，他们的游戏广告还出现了开发者的照片，他们希望游戏开发者们像电影导演一样受到尊敬。

但是“ATARI SHOCK”发生后，Activision过了好几年的苦日子，到1990年代初已濒临破产。商人罗伯特·考提克（Robert Kotick，昵称Bobby Kotick）收购了Activision，在其出色管理下，Activision经历了连续十几年的高速增长，终于在2008年由于与暴雪母公司Vivendi Games的合并而成为全球最大第三方游戏软件发行商，超越了十几年来的死敌EA。但是考提克在拯救Activision的同时，也使其公司文化发生了彻底的转变。考提克对自己唯利是图的本性从不否认，过于功利

的本性促使他将各种热门游戏量产化，很多知名系列由于作品太多而泛滥，最终走向没落，其开发商也随之被关闭。所以他被认为是游戏产业历史上最遭人痛恨的管理人，被铁杆玩家们赠予了“恶魔”的头衔，在他管理下的 Activision 被认为“充满铜臭味”。



Infinity Ward——开发商



文森特·赞佩拉与格兰特·考利尔（Grant Collier）于 2002 年创办了 Infinity Ward。他们原本是 2015 工作室的员工，为 EA 开发了大受好评的《荣誉勋章 联合突袭》。而在该作完成后不久，他们就带着 20 多名 2015 的开发人员，在加州成立了 Infinity Ward。Activision 向 IW 提供了资助，收购其 30% 的股份。IW 的第一款游戏《使命召唤》于 2003 年发售，游戏发售后的第二天，Activision 宣布收购 IW 剩下的股份，与员工们签署了长期聘用合同。

IW 与 Activision 签约后，专注于开发《使命召唤》系列，以两年一款新作的速度开发了 5 款游戏。Activision 为了加快新作开发速度，命 Treyarch 同时参与该系列的开发，同样以两年一款新作的速度，实现两个工作室的新作交叉上市，确保每年黄金商季都有《使命召唤》坐镇。此外还有 Gray Matter、Spark Unlimited 等工作室参与一些重要性较低的衍生作品的开发。

杰森·韦斯特与文森特·赞佩拉——叛乱者

杰森·韦斯特曾是 Infinity Ward 的总裁、游戏导演兼首席技术官，而文森特·赞佩拉担任的是工作室主管兼首席执行官。IW 的另外一名创始人格兰特·考利尔于 2009 年初离开了 IW，在母公司 Activision 从事某个“特殊项目”。



《使命召唤 4》发售后，将过去该系列平均三四百万套的销量一下子提高到一千多万。《COD》的品牌价值提升了，开发者们要求提高待遇也是无可厚非。所以趁着 Activision 与 Vivendi Games 合并的契机，2008 年 7 月，IW 工作室的员工们与 AB 重新签署了一份长期聘用的协议。当时 IW 掌管市场策略的罗伯特·鲍林（Robert Bowling）说：“最近重新签署的协议对外界来说可能没有什么冲击，但是它为我们将来的项目打下了基础，同时也使得 IW 创造新品牌成为了可能，我们将对其有完全的掌控权。”

根据当时签署的协议，杰森与文森特的新合同期限是到 2011 年，而“将来的新项目”就是销售额超过 13 亿美元的《现代战争 2》。但是鲍林所说的“IW 的新品牌”显然成为利益冲突的根源。

摩擦

在这起事件爆发之前，外界很少听说 Infinity Ward 与 Activision 之间的冲突，而事实上二者很早就开始出现分歧。2009 年 10 月，文森特对《PSM》杂志说：“开发《使命召唤 2》时，我们死命反对二战题材，但 Activision 坚持要二战。最后的妥协条件是我们以继续开发二战游戏换来一些家用机游戏的开发套件。我们其实一直想做家用机游戏，而 Activision 认为我们只是 PC 游戏开发商。而且我还要补充一点的是，Activision 本来也不想要现代战争，他们觉得开发现代题材太冒险了。他们说‘我的天，你们可别那么做，发疯了吧！’他们还做了市场调查给我们看，想要证明我们是错的。”杰森·韦斯特说：“我们要与一切抗争，他们曾希望《使命召唤 4》继续二战之路。”

IW 渴望拥有对《COD》创作方向的控制权。据知情人士透露，IW 一直强烈抗议 Treyarch 插手《COD》的开发。在 Treyarch 的《使命召唤 战火世界》发售前爆发的一起事件证明了《COD》开发团队之间的不和谐因素，罗伯特·鲍林曾在网上谩骂来自 Activision 的 Treyarch 组制作人是“超级灌水员”：

“你们这些家伙（指媒体）能不能不要再采访那人了，要问就直接问 Treyarch 的开发团队，看看他们是怎么说的，来自 Activision 的高级超级灌水员 Noah Heller 显然根本没玩过《COD》，也没有参与过游戏开发。”

还有一些小事件也能反映 IW 与 Activision 之间的不合。IW 希望《使命召唤》最新作直接叫《现代战争 2》，事实上确实有一段时间该作去掉了“使命召唤”这个主标题，但是后来又恢复了主标题。之后鲍林说：“我们仍然管这游戏叫《现代战争 2》，对于我们的玩家，我们要让大家清楚地知道它是《现代战争》的续作。”结果该作发行了两个版本，在限定版包装盒上印的名字是《现代战争 2》，而普通版印的是《使命召唤 现代战争 2》。在这两个版本的游戏中，开场画面里都没有出现 Activision 的公司 LOGO。而且在游戏最后制作人员名单画面中，IW 开发人员的名字缓缓出现，而轮到 Activision 方面的相关人名时，以令人绝对看不清的速度在屏幕中飞速掠过。此外在预售版的游戏包装盒中也没有提到 Activision。据说 Activision 曾经三番五次地要求 IW 在游戏中加入 Activision 的 LOGO，但是每次都遭到拒绝。后来 Activision 方面有人出面抱怨说，IW “完全无视 Activision 在发行与宣传《现代战争 2》中所做的努力”。

IW 还在《现代战争 2》的预售活动中取笑考提克。考提克曾在旧金山举办的德意志银行证券技术峰会中发表了一次臭名昭著的演讲：“十年前，我把零售行业的很多商业原则带到了 Activision，目标是夺走开发游戏的所有乐趣。我们绝对可以形成一种怀疑主义、悲观主义与充满恐惧感的文化，在今天的经济环境中就应该有这样的文化。”这番演讲令业界哗然，



▲《现代战争 2》限定版包装盒上没有“使命召唤”也没有 Activision 的标志。

公然表示要让游戏开发者承受怀疑、悲观与恐惧的考提克就是从这一事件开始被玩家们称为"恶魔"。而在《现代战争2》的预售活动中，出现了一个预设的角色，其名字就叫"怀疑、悲观与恐惧"。

杰森与文森特有意将《现代战争》这个品牌从《使命召唤》中剥离，使其成为自己控制并拥有知识产权的品牌，而考提克显然不可能将这个销量动辄上千万的摇钱树拱手相让，这就形成了双方利益冲突的根源。

考提克后来在2010年DICE游戏开发会议中试图澄清之前的言论，他说Activision其实对其工作室非常支持，给予他们非常高的创作自由，"Activision真的是一艘非常棒的母舰"。

在演讲的最后，考提克的一番话耐人寻味，显然是把矛头指向了杰森与文森特："如果你们（并未指名道姓）想要背叛，想要出走，绝对可以跟其他公司谈。有点自负是好事，但过于自负就要自己好好反省了。正如希拉里·克林顿所说，做个游戏要动用'整村的人'，如果你觉得可以自己一个人完成，那么你就是村里的傻子……"



▲ Activision将《使命召唤3》交给Treyarch开发后，Infinity Ward非常不满。

爆发

2010年3月1日，杰森·韦斯特与文森特·赞佩拉被正式辞退。当天，一群看起来像保镖的彪形大汉突然出现在Infinity Ward的办公室外。有几个员工壮着胆子上前问那些没穿制服的"保镖"意欲何为，但是对方拒绝透露。一位IW员工说，"所有人都很紧张。"

当日上午，有人看到文森特与杰森与Activision高层一起进了会议室，然后就再也没有人见到他们了。"被吓坏"的IW员工们向G4TV透露，IW办公室里弥漫着恐惧而困惑的气息。

与此同时，Activision向美国证监会提交了一份资料，其中写道："人力资源部正在进行内部调查，质询Infinity Ward两位高级职员的违约与违章行为。"

第二天，Activision公布了扩张《使命召唤》品牌的"战略计划"，宣布第三家工作室（Sledgehammer Games）加入《COD》的开发，并且由Activision Publishing的高级管理人暂时带领IW。

第三天，杰森与文森特指控Activision，索赔3600万美元。据两人所述，在2008年重新签订的一份合同中，Activision同意现代战争题材的《COD》只能由IW开发，"越南战争之后，近未来与未来题材的《COD》没有经过韦斯特与赞佩拉的书面签名认可不得上市销售"。显然这份合同使得考提克将杰森与文森特视为《COD》发展之路中的绊脚石，"并实施了不知所云的调查，为的是寻找借口，在《现代战争2》利润分红发放之前炒掉IW的两位创始人。"在诉状中还指出Activision实施了不人道的审讯行为，把杰森与文森特关到密不通风且没有窗户的会议室里审讯了6个小时，其他IW员工甚至被Activision的审讯者"骂哭了"，所有不配合调查的人都被视为"违纪"。

杰森与文森特发表起诉声明后，Activision"表示失望"。在Activision的内部备忘录中指出，该发行商正在寻找一切有关证据，证明杰森与文森特试图窃取商业机密并暗中与其竞争对手EA接洽。不久Activision提出反诉，指控两人"试图偷走Infinity Ward"，造成Activision及其股东的损失，由此换取自己的个人利益。可能是为了博取各界支持，指控中还提出杰森与文森特为了获取自己的利益而故意推迟《现代战争3》的开发。在起诉书中还描述了一些阴谋细节，说杰森与赞佩拉"乘坐着私人飞机秘密前往北加州，在好莱坞经纪人的安排下，与Activision最大竞争对手的最高层会面"。Activision甚至指出两人"阻止Activision向IW团队成员支付额外的报酬，为的是让他们能够更容易地将这些员工挖走"。而杰森与文森特很快就此发表回应，表示Activision的指控完全是一派胡言，归根究底是不愿意支付他们应得的几百万美元。因为按照之前的协议，报酬支付日是3月31日，而Activision选择在3月初将他们开除，用意很明显。

Activision声称在调查中掌握到一些证据，能够表明杰森与文森特存在盗取商业机密的行为，曾经秘密拷贝了一些游戏开发素材。Activision提供了真假未明的杰森与文森特之间的聊天记录："我不知道怎么偷偷扫描……[某IW员工]的电脑坏了……[某IW员工]上次帮我扫描过……真的。该不会是在[某IW员工]的文件夹里吧？她把文件扫到一个隐藏文件夹里了……最好直接影印然后快递……扫描或拍照都行——你决定吧……"

在Activision发起反诉之后，IW的高级职员们纷纷离去。最早离去的是《现代战争》多人模式主要创作者Todd Alderman和首席软件工程师Francesco Gigliotti。十天后，9名IW员工集体辞职。在此期间，杰森与文森特宣布成立重生工作室，证实了EA确实是背后的金主，这就证明Activision诉状中所说的事并非完全捏造。但是"杰森与文森特阻止Activision向IW团队成员支付额外的报酬"一说应该只是挑拨离间之举，毕竟如果真有这种事，应该不会有那么多IW员工跳槽到重生工作室。



灭亡与重生

4月12日，程序师 Jon Shiring 和设计师 Mackey McCandish 离开了 IW。4月13日，又有一批核心人员离开了 IW。《现代战争2》的首席设计师 Steve Fukuda 和 Zied Reike 都是 IW 的创始元老，曾获得美国作家工会的大奖提名。同时离去的还有首席美术师 Chris Cherubini 和程序师 Rayme Vinson。4月14日，Mark Grigsby 和 Paul Messerly 宣布辞职。4月23日，又有5名员工离开 IW……

据 Activision 社区经理透露，为了挽回正纷纷离去的 IW 员工，AB 出台了一项措施：原本要发给杰森与文森特的巨额奖金将会分给那些选择留在 IW、而且没有出卖公司商业机密的员工。即便如此仍然无法改变员工们的坚决去意。

一位离开 IW 的员工说："他们（Activision）被吓得屁滚尿流，他们从来没想到会发生这种事，到现在都不敢相信已经发生的事。最初他们给了我们一些狗屁承诺，说会把欠我们的所有钱都付给我们，而且还会再增加一笔。那时 Todd 和 Frank 已经决定走了。然后重生工作室宣布成立，接着大家都走了。他们把两个最优秀的领导人给炒了，又不愿支付欠我们的一大笔钱……他们再也无法获得我们的信任和尊敬。我敢肯定他们自己也知道。你们所知道的 IW 已经死了……它还将继续崩溃。还有很多老员工肯定要离开了。"

4月27日，IW 集体辞职事件再度升级。另外8名员工宣布辞职，此时总计已有26人离开 IW，而且这些员工都是 IW 的主力。同日，已经辞职以及正准备辞职的38名 IW 员工联合控告 Activision，以违约、未支付应付分红等罪名索赔5亿美元。在诉状中说："Activision 收回了应付的报酬，目的是把员工们扣为人质，助其完成《现代战争3》，好让他们从中获益。"看来这批员工离去的原因是数日前答应要发的奖金又突然泡了汤，Activision 方面的考虑可能是担心这些员工拿到奖金后就走人，这样就再也没有人手来开发《现代战争3》。所以决定将这些奖金留到《现代战争3》完成之后再发。而此举显然激怒了那些本以为能很快拿到奖金的员工们。做出这一决定的可能是 Activision Publishing 总裁 Mike Griffith，因为他在4月28日宣布辞职，很有可能是因为此事处理不当而引咎辞职。

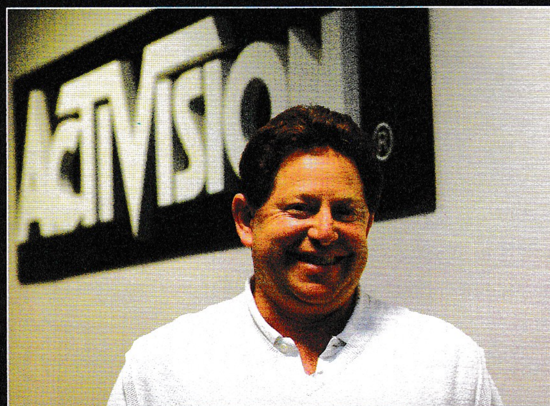


▲ Treyarch 开发的新作《使命召唤 黑暗行动》能否延续《现代战争2》的辉煌？

至于鲍比·考提克，自从 IW 事件爆发以来，他一直没有公开发表声明。直到5月6日，他才向投资者们发表了一份声明，他说："我们已经没有选择，只能将那两个 IW 高层辞退。我们要保护公司的财产与股东的利益。我本来把他们俩当朋友，而他们却做出了破坏友谊的事。当我们知道他们的所作所为后，再也无法将它们挽留，不管他们多有才华。"

多数业界人士认为，经历这次风波之后，IW 已经名存实亡，就像当年 IW 独立后的《荣誉勋章》开发团队，已经无法恢复当年的实力。考提克显然也意识到这一点，所以为了增强 Activision 打造大作的实力，以及恢复投资者对 AB 的信心。4月底 AB 宣布与 Bungie 签约，获得 Bungie 未来十年的新作独家发行权。消息传出后，对 Activision 反感的玩家们纷纷骂 Bungie "出卖了自己的灵魂"。但事实上比 IW 还要追求自由的 Bungie 没那么容易打交道，在这笔交易中，Bungie 获得了作为一家游戏开发商所能获得的最高待遇：即拥有新作的知识产权与完全控制权——就像 EA 给予重生工作室的条件一样。不仅如此，分析家认为在 Bungie 作品的销售收入分成上，Activision 也处于非常被动的地位，大部分利益相信是归 Bungie 所有。Bungie 相当于是趁 AB 外忧内患之时取得了过去几乎不可能被发行

鲍比·考提克：游戏业的恶魔



2007年末，Activision 宣布与 Vivendi Games 合并时，GameSpot 网站评论员在报道中说："鲍比·考提克还要担忧的一点是，当第一总是最容易招人恨，就像 EA。"

果然，Activision Blizzard 成立后，经常逛欧美游戏论坛的人都会发现，玩家们已经把 AB 视为新的邪恶帝国，而自称对游戏没兴趣的鲍比·考提克成为了游戏业里的全民公敌。这不仅是因为 AB 取代 EA 成为了业界第一，更是由于如今 AB 的行事作风就像几年前的 EA——不知道这是一种偶然还是必然？

Gamasutra 网站新闻主管 Leigh Alexander 说："我作为一个游戏商业记者，曾不止一次地采访过绝大多数发行商的高层——他们大多认为经常与我们联络非常重要，这是与他们的消费者交流的方式。但是我从来没有采访过考提克先生。虽然 Activision 对于媒体在游戏方面的咨询很热情，但是对于商业层面的询问总是被无视。"

不过作为一个业界分析家，Wedbush Morgan 分析家迈克尔·派屈特（Michael Pachter）经常与业界最顶尖的高层管理者对话，从他们口中获得信息，然后推荐股市上的投资者们做出决定。所以派屈特对考提克非常熟悉。"鲍比非常友好、风趣，而且非常聪明也很有魅力，"派屈特说。"他只是有些轻率，或者说是有些自大。我很喜欢他，而且认为他的公众形象是被游戏媒体给扭曲了，把他变成了一个残暴的工厂老板。"

正是由于轻率而自大的个性，使得考提克总是冒出一些很"欠揍"的话，经过媒体渲染之后，激怒了广大玩家。比如，他曾在一个财季报告会中说游戏软件的成本越来越高了，所以"如果要我说了算，我会进一步提高游戏售价"。然后他和坐在旁边的高层们一起咯咯直笑。

如果这只是一句玩笑，那当然不算什么，问题是只顾提高其新闻点击量的媒体们不会管那么多，所以他们纷纷将这句话作为 Activision 财报的重点。在经济危机导致大家都囊中羞涩之时，考提克的言论引起了公愤。

考提克还有好几条引起公愤的言论，比如"质量应以盈利性为目标"、"夺走开发游戏的所有乐趣"。考提克在面向投资者的会议中发表这些言论的时候，可能没有想到，游戏玩家与其他行业的消费群体不同，他们对游戏的热爱已经超越了游戏本身，延伸到游戏行业本身，他们关心着行业里的一举一动，并且在网上与意见不一者争得面红耳赤。如果考提克卖的是洗发水、可乐或者卫生纸，他的同类言论根本不会有人关注，甚至也不会被媒体转述。然而他是身处于充满 Fanboy 的游戏业，玩家们的心理极度敏感，喷口水的文化在全世界所有国家的玩家群体中都普遍存在。

那么，鲍比·考提克这个人究竟如何？这只有 Activision 的员工最有发言权。

下接第119页

商答应的条件。

Bungie 的加盟能否弥补 IW 事件造成的损失？分析家们表示乐观，因为“多数玩家并不知道正在发生的这些变故”，他们认准的只是游戏品牌，而非其背后的开发者。游戏制作人的社会知名度以及对作品销量的影响力远未达到电影导演的高度，更何况 Treyarch 同样实力不凡，他们开发的《使命召唤 战火世界》照样有一千多万的销量和出色的业界评价。这起事件中 AB 最大的损失可能是失去了 IW 原班人马开发的原创新作的发行权，不过考提克相信 Bungie 新作的销量将会更高。令人担忧的是《现代战争》系列”今后将何去何从？AB 炒掉了杰森与文森特之后就公布了未来《COD》的量产计划，今后同时开工制作的《COD》至少会达到 3 款以上，如果开发商挑选不当，制作出来的游戏辱没了《COD》的名声，这个高含金量的品牌也有和《吉他英雄》一样没落的可能。不管怎样，人才的流失永远是令人痛心的损失。

从 IW 的离去到 Bungie 的加入，这些名开发商的动向告诉我们一个事实：当游戏开发商的实力达到一定的程度，曾高高在上的发行商将对其不再有约束力，真正的顶级开发商需要完全的自由。正如与 Activision 平起平坐的暴雪，即使是鲍比·考提克，也无法对其公司运作进行任何干涉，新作何时发售永远是开发者们说了算。无论是 IW、Bungie 还是 Valve、Rockstar，他们将自己的作品视为自己的生命，他们会尽一切所能保证作品的质量，也会像捍卫生命一样保卫自己的作品所有权。

EA VS. Activision：血腥的王者之争

FPS 争夺战

2008 年 7 月，EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶罗（John Riccitiello）兴奋地对媒体说：“最近人们经常问我，EA 是如何被玩家广为喜爱的？”当时就有记者泼了他一盆冷水，说在网上反对 EA 的声音更多。这时里奇蒂耶罗不慌不忙地说：“对 EA 的恨已经过时了。”

EA 对于 2007～2008 年间进行的机构改革非常自豪，里奇蒂耶罗骄傲地表示，EA 为旗下的各个工作室提供了非常高的自治权。EA 正在改变过去被玩家痛恨的企业形象，首要任务就是提高游戏质量，优质游戏才是拯救明星的首要良方。“我们在质量和创新方面正在进行激烈的改革，”里奇蒂耶罗说，“这是一次艰难的转型，经历了很多次低谷，但成绩斐然。”

EA 曾经在网上进行过调查，根据各游戏论坛和网站中网友留言的调查统计，2007 年玩家们关于 EA 的留言中，有 90% 是负面评价，而半年后减少到 70%，到了 2008 年中，已经是褒贬各一半。而这几乎与 Activision 和 Vivendi Games 的合并进程相吻合，玩家对 EA 的“恨”似乎在不知不觉中转向了 AB——这证明了树大招风的道理，越是业界第一，就越容易成为众矢之的。

里奇蒂耶罗说：“我经常听到这样的言论‘我不喜欢 EA，但是我喜欢 Maxis、DICE、Black Box、Criterion……’他们喜欢我们的孩子，却不喜欢这个家庭。”

改善 EA 的企业形象是过去几年来 EA 改革的主要方向之一。“这并不是通过公关或广告，而是通过更好的游戏以及做正确的事。我们将会有根本性的转变……但这样的转变不会一蹴而就。”

“约翰·卡马克、佳比·纽维尔、Lucy Bradshaw……这些明星制作者们到哪个发行商都会成为开发团队的头头，而他们都选择了 EA，是因为他们对这里很满意。如果是三年前，我估计他们不会那么满意，而现在他们对 EA 的看法已经改变。”

EA Partners 的成立就是 EA 提升其产品质量的一个重要战略。

EA Partners 是一个已经成立多年的部门，过去一直是潜藏于 EA 庞大公司体系内的一个神秘部门，很少为外界所知。EA Partners 部门主要负责与外部游戏开发商打交道，由于在 2007 年之前，EA 的大多数游戏是由自家旗下的工作室开发，因此 EA Partners 无论在公司内部还是外部都不是很受重视。但是自从新 CEO 约翰·里奇蒂耶罗上台后，EA Partners 突然成为一个重要部门。2008 年后，EA Partners 经历了一段被外界称为“文艺复兴时期”的改革阶段，里奇蒂耶罗推行的工作室高度自制政策吸引了那些骄傲的名开发商们。EA 向全球游戏发行商发起了围绕名开发商的争夺战，其主要目标就是 Activision。



■ EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶罗。

2005 年 7 月，EA Partners 宣布已与 Valve 结盟，《半条命》系列”的发行权从 Sierra 转向 EA。后来 Sierra 的母公司 Vivendi 与 Activision 合并，失去了《半条命》的 Sierra 处境艰难，AB 决定将其解散，其所属品牌转给了其他部门。2009 年 4 月，Valve 以 7 年前 Sierra 拖欠其 40 多万美元利润分红为由起诉 AB，有人认为 Valve 将数额不大的陈年往事拎出来状告 AB，是因为受到 EA 的唆使。Valve 对于 EA 这个合作伙伴非常满意，为 X360 开发的《求生之路》将独家发行权交给 EA，双方共同出资 1000 万美元作为宣传经费，游戏销量达到了 200 多万套。之后的续作广告预算提升到 2500 万美元，销量也在 200 万以上。

Valve 与 EA Partners 的合作对其他名开发商们起到了很好的示范效应。FPS 领域的又一个巨头 id Software 也在 2008 年 E3 展期间宣布与 EA Partners 合作，首款使用 id Tech 5 引擎的游戏《狂暴》（Rage）将由 EA 发行。id Software 曾是 Activision 最重要的外部合作伙伴，从《雷神之锤 II》开始 id 的游戏一直是由 Activision 发行，双方合作十几年来关系融洽，从未出现不和传闻。这是因为积累了十几年财富的 id Software 不需要像其他开发商那样靠发行商的资金开发游戏，id 的多数游戏都是自己出钱开发，发行商只要负责营销与发行。《狂暴》开发初期 id 也收到了 Activision 希望发行



▲ Epic Games 也将与 EA 合作，共同发行 FPS 新作《子弹风暴》。

该作的请求，但 id 决定将游戏开发到一定程度后，根据其潜力与价值再判断是否与 Activision 合作。《狂暴》开发 3 年之后，约翰·卡马克（John Carmack）相信它将成为《雷神之锤》与《毁灭战士》之后 id 最重要的新系列，他决定向广大第三方兜售发行权，不再将自己局限于 Activision 的合作关系。对 EA 来说，这当然是一个不容错过的机会。



▲EA 发行的《孤岛危机 2》号称将成为"光环杀手"。

卡马克曾经表示，放弃 Activision 而选择 EA 的一个重要原因，是因为 Valve 对 EA Partners 的评价非常高，这让他们对 EA 产生了信心。里奇蒂耶罗对游戏的深刻认识也让卡马克出乎意料，他对 id 提供的 DEMO 做出了非常专业的评价，在关卡设计等细节也提出了意见。卡马克说："我们拿着《狂暴》到外面推销了 3 次，很多发行商跟我们说，不用看了，我们会给你几千万美元。而 EA 的里奇蒂耶罗却对游戏的细节非常关心。"

从 EA Partners 这几年的主要签约对象不难发现，FPS 名工作室是其重点攻关对象。2007 年后，EA Partners 相继签约了 Crysis（获得《孤岛危机》独家发行权）、id Software、Epic Games（EA 将发行其新作《子弹风暴》），到如今助 IW 脱离 AB 组建重生工作室，EA Partners 的几次大手笔都与 FPS 有关。在 IW 事件爆发后，EA 首席运营官约翰·夏伯特（John Schappert）公开宣布："在重夺 FPS 类型主导地位之前，我们绝不会罢休。"自从被 Activision 挖走了 IW，《荣誉勋章》系列一蹶不振，EA 失去了在家用机 FPS 市场上的主导地位。进入次世代后，EA 仍在 PC FPS 市场上发力，获得了《战地》、《孤岛危机》等游戏系列的发行权，而 Activision 在 X360 上市同时就推出了《雷神之锤 IV》和《使命召唤 2》这两大 FPS，之后随着《使命召唤 4》的发售完全取得市场主导权，远远地甩开了 EA。2008 年后，Activision 在 FPS 市场上风生水起，而 FPS 类型的市场规模也在迅速扩大。重夺 FPS 市场成为 EA 的战略重点，对内依靠 DICE 重点打造面向家用机的《战地 恶人连》，对《荣誉勋章》进行改革，对外通过 EA Partners 到处拉拢合作伙伴，而夺取 Activision 的 FPS 开发商可以在增强自身实力的同时弱化对手，可谓一举两得。EA 的 FPS 争夺战在 IW 事件中走向高潮。目前 EA 事实上已经拥有了最强大的 FPS 游戏阵容，不仅拥有 90 年代"FPS 铁三角"（Epic、id、Valve）的支持，还有技术力超群的德国开发商 Crytek，由其开发的《孤岛危机 2》以家用机版为主力，号称将成为"光环杀手"。而重生工作室的新作势必将成为今后"《使命召唤》系列"的最强劲敌。

EA 向来以商业作风狠辣著称，为打击对手不惜以本伤人。多年前 EA 踩着对手的尸骸爬上了体育游戏市场的垄断地位，它通过让对手乍舌的天价买断各种协会的独家授权，包括 NFL、FIFA、NHL，其中 NFL 的独家授权基本上断绝了其他厂商进入橄榄球游戏市场的可能。如今 FPS 游戏市场的规模直逼体育游戏，EA 开始在 FPS 上重演其征服之道。



上接第 117 页

Activision 旗下某工作室的一位不愿透露姓名的员工说："考提克说，他的话一半是被断章取义，还有一半是特定情境中的玩笑。"这位内部人士从未见过考提克本人，但他表示很少听到考提克的坏话。他说："就像布什一样，不管你对他的政策多么讨厌，跟他很熟的人都说他是个很酷的家伙，跟他坐在一起喝啤酒会很痛快。"

很多 Activision 员工都表示，公司对他们相当不错——独立开发商们遭遇的办公室权力争斗大多是发生在工作室内部，与发行商方面很少有冲突。发行商旗下各工作室之间的争斗也很普遍，这些工作室之间本身就存在竞争关系，面临的压力很大，各自都要向发行商要求拨款和提供资源，这就像古代皇室家族里的争宠现象。哪个工作室开发了畅销的大作，其员工们个个鸡犬升天，全都开起了好车，其他工作室产生嫉妒之心也是难免的。

不过 Activision 在同行间的名声很差是事实。有一个比较有代表性的例子：作为最大第三方游戏软件发行商的 AB 几年前宣布退出 ESA，即美国游戏行业协会"娱乐软件协会"。那些规模很小的游戏公司都能坚持每年向 ESA 缴纳不菲的会费，让 ESA 将这些会费用来发动反盗版行动，或者向国会游说和赞助，换来有利于游戏业的政策。然而 AB 却退出了 ESA，不用再缴纳会费，而 ESA 的反盗版与政策游说仍然会惠及 AB。AB 的这种行为使其他公司十分不满。

此外考提克爱告状的天性也很招对手讨厌。Activision 与 Vivendi 合并时，砍掉了很多游戏，其中包括很受玩家关注的《野蛮传奇》（Brutal Legend）。当时考提克所说的理由是："该作缺乏每年在所有平台上推出新作的潜力。"不久 EA 取得了该作的发行权，而 Activision 就在这时把 EA 和开发商告上了法庭。EA 发言人对此发表了经典言论："就像一个丈夫先抛弃了他的家庭，又把后来遇上了帅哥的妻子给告了。"

考提克不讨玩家喜欢，但不容置疑的是他是一个优秀的商人。自从 1991 年收购 Activision 以来，他几乎从未失手，即使在金融危机时，Activision 的业绩仍在增长。考提克也经常参与慈善活动，他是学龄前教育中心的理事会成员，是洛杉矶艺术馆董事，同时也是托尼·霍克基金会成员。

考提克也知道自己在玩家中臭名远扬，不过他似乎并不在乎。过去山内溥在游戏业界的名声也很差，但丝毫不影响玩家对任天堂游戏的热爱。"说到底，游戏质量才是最重要的。"派屈特说："你会因为不喜欢考提克而拒买《现代战争 2》吗？"


■EA 与 AB 因风格独特的《野蛮传奇》而对簿公堂。

仇恨的种子

Activision 也知道自己在 FPS 市场上的地位岌岌可危，所以它无论花多大代价也要签下 Bungie。当今家用机 FPS 游戏市场上，只有 Bungie 拥有与 IW 相当的实力，也只有 Bungie 的 FPS 游戏达到过 1000 万以上的销量。据 Bungie 透露，他们与 Activision 是在 3 月份才签署了正式协议，而当时正是 IW 危机爆发之时。显然 IW 员工们的集体辞职是 Activision 决定接受 Bungie 苛刻条件的促进剂，对 Activision 来说，IW 的叛乱是突如其来的变故，所以才会在 IW 员工们陆续辞职时方寸大乱，连总裁都被迫下台。Activision 不会想到 IW 会与 EA 暗渡陈仓，毕竟 8 年前他们已经背叛过 EA 一次，如今居然可以放下昔日恩怨，重新言归于好。说到底，商业利益决定了一切。

所谓鹬蚌相争，渔翁得利，过去 EA 与其他发行商的体育游戏授权之争使各种协会可以不断提高价码，游戏业的利润白白被体育行业赚去。如今对游戏开发商的争夺虽然不是很光明正大，对于游戏产业却是一件好事。EA 开给重生工作室的条件估计不会比 Bungie 低多少，EA 与 Activision 的 FPS 之争使两家最具实力的 FPS 工作室都获得了满意的合作条件，至少比《麦登 NFL》等牺牲了同行利益、肥了橄榄球联盟的游戏强。也许当得知杰森与文森特与 EA 暗中往来时，Activision 才知道如此才华横溢的游戏工作室终究不是 500 万美元能够拿下的。

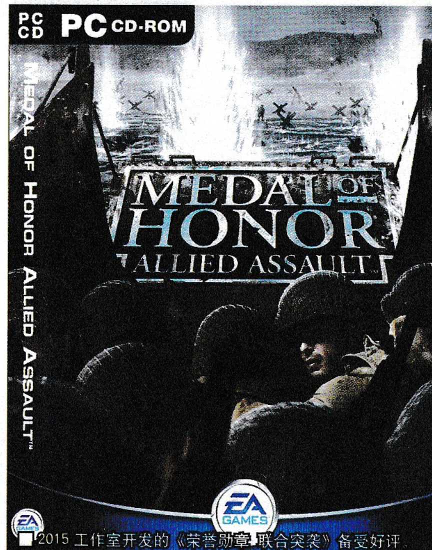
2002 年 Activision 资助 2015 工作室的 22 名开发人员成立 Infinity Ward 时，已经与 EA 之间种下了仇恨的种子。

2015 工作室为 EA 开发了备受好评的《荣誉勋章 联合突袭》后，整个团队宣布独立，成立了 Infinity Ward。由于没有资本积累，他们必须要找到发行商向他们提供开发资金。IW 拿着新作企划书找到同样位于圣莫尼卡的 Activision，一直以 EA 为假想敌的鲍比・考特克得知对方是曾效命于 EA 的开发团队，当场就决定与之合作。在 Activision 的资助下，IW 用 17 个月的时间完成了《使命召唤》。游戏发售后取得巨大成功，Activision 决定将 IW 收购，开价仅 500 万美元。考提克当时还有些犹豫不决，不知道今后 IW 能否继续制作出《使命召唤》那样成功的游戏，他曾在公开场合表示："这次对 IW 的收购不能保证获得长期利益。"由于对 IW 信心不足，Activision 没有一次性支付收购款，而是先付了 150 万美元，后来才补上了 350 万美元的尾款。当时考提克做梦也想不到这 500 万美元的投资会为 Activision 带来数十亿美元的回报。

2003 年之后，EA 的"《荣誉勋章》系列"迅速走向没落。2002 年的《荣誉勋章 前线》PS2/Xbox 版以 770 万的总销量达到系列顶点，2003 年的《荣誉勋章 日出》销量大跌 200 万，2005 年的《荣誉勋章 欧洲强袭》销量直接跌到了 200 万套。而与此同时，"《使命召唤》系列"以其火爆、真实而充满快感的战争体验逐渐成为二战 FPS 之王，《荣誉勋章》的玩家们悉数转向《使命召唤》。在几十年来 EA 与 Activision 之间互挖墙角的历史中，这是 Activision 最伟大的一次胜利。在《荣誉勋章》没落的同时，EA 并没有招兵买马增强自身的 FPS 游戏开发实力。因为在《使命召唤 2》登陆 X360 并大获成功之前，家用机的 FPS 市场处于萎缩状态，除《光环 2》之外 2004 ～ 2005 年间多数家用机 FPS 游戏的销量都令人失望。而就是这两年对局势的错误判断，使 EA 错过了备战次世代 FPS 狂潮的最佳时机。当时 EA 的判断是《GTA》式游戏未来将更为普及，因为《横行霸道 圣安德里亚斯》销量超过 2200 万套。于是 EA 在《GTA》式游戏上重兵集结，投入大量预算开发《教父》，该作惨败后，EA 又开始策划收购 Take-Two，目标自然是 Rockstar。结果到头来还是竹篮打水一场空。

《使命召唤 2》发售后证明了次世代主机的高清画面与更好的网络环境正使其成为 FPS 的绝佳平台，到这时才幡然醒悟的 EA 已经追不上 Activision 的脚步。《荣誉勋章 空降》从 2004 年末就开始投入制作，最初使用 PS2 时代被广泛应用的 Renderware 引擎，《使命召唤 2》发售后 EA 才意识到高清时代的 FPS 需要更强大的引擎，于是在 2006 年初决定更换为虚幻引擎 3，预定发售时间也随之延后了一年。最终游戏发售时依然令人大失所望，充分暴露了《荣誉勋章》小组无论是技术还是游戏设计理念都没有跟上时代的脚步。


■首款以现代战争为题材的《荣誉勋章》最新作目标是挑战《使命召唤》。



■2015 工作室开发的《荣誉勋章 联合突袭》备受好评

FPS 堪称高清时代最重要的游戏类型，EA 在这次主机换代中危机不断的一个重要原因，就是缺乏自身具有影响力的 FPS 大作。不仅微软与 Activision 遥遥领先于 EA，其他几个在次世代主机上过得比较滋润的发行商都有强于 EA 的 FPS 实力。育碧有《幽灵行动 尖峰战士》、《彩虹六号 维加斯》，Take-Two 有《生化奇兵》，而 EA 在 Valve 的《求生之路》之前几乎没有一款拿得出手的 FPS 大作。FPS 是公认最考验开发商实力的游戏类型，而 EA 过去的流水线式游戏开发理念使其难以做出真正的顶级 FPS 大作。既然内部实力不足，EA 只有通过收购或者与外部联合的方式增强自己的 FPS 阵容。

EA 与 Activision 之间的 FPS 之争并未就此终结。EA 不会让 Activision 独享 Bungie。去年 Bungie 开始向发行商推销其新作时，也曾与 EA 谈判，可惜 Bungie 要价太高，最终谈判破局。EA Partners 总裁 David DeMartini 说："Bungie 是一家很强大的工作室，也很适合我们的 EA Partners 计划，但是我们对于协议有非常具体的一系列指标，我们不会在无利可图的情况下签约。"EA 与 Bungie 没有签约的另外一个原因可能是 Bungie 的新作也许不是 FPS。Bungie 仅表示正在开发的是"动作游戏"，虽然欧美业界将 FPS 也归类为动作游戏的范畴，但是业界普遍猜测该作可能是动作 RPG。EA 真正想要的是 Bungie 的 FPS。当 Bungie 与 Activision 签约之后，仍然与 EA 之间眉来眼去。5 月 17 日，DeMartini 在英国 CVG 网站采访时说："当他们（Bungie）成立第二个团队时，我们会继续和他们进行新作的合作谈判。"而就在同一天，Bungie 社区经理 Brian Jarrard 在 CVG 采访时回应说，Bungie"可能会有第二个项目上马"。

如果 Activision 最终得到的只是 Bungie 的动作 RPG，而 EA 得到的是 FPS，那将会是 Activision 的又一场悲剧。不过不管 EA 与 Activision 之间斗得如何天翻地覆，受益的始终是那些实力雄厚的开发商。而更丰厚的条件与更自由的开发环境将会让他们开发出更优质的游戏，所以玩家也是最终的受益者——这就是市场竞争的好处。

全面战争

目前 Activision Blizzard 的年销售收入为 50 亿美元左右，而 EA 上个财年的收入跌到了 36 亿美元。但是如果扣除暴雪的网游收入，AB 与 EA 的年销售额相差无几。在现金储备方面，由于《使命召唤》和《魔兽世界》的丰厚利润，去年 AB 拥有 30 亿美元的现金，无任何负债。而 EA 则是亏损了十几亿美元，目前负债累累。不过这并不代表 EA 没有翻身的机会。EA 这几年的亏损有很大一部分原因是投入大量资本开发原创新品牌，以及"收买"名开发商。这些战略投资将逐步进入获取回报的阶段，对抗《托尼滑板》的《Skate2》销量超过 150 万，挑战《现代战争 2》的《战地 恶人连 2》销量超过 500 万。BioWare 的多款大作销量出色，号称斥资 1 亿美元的《星球大战 旧共和国》是最有资格挑战《魔兽世界》的网游巨作。在 AB 最擅长的几个游戏类型上，EA 都进行了反击，并取得佳绩。

AB 也在 EA 擅长的游戏类型上全力部署。为了对抗《极品飞车》和《火爆狂飙》，几年前就收购了《世界街头赛车》开发商 Bizzare Creations，由其开发的《Blur》试图实现赛车游戏的革命。2006 年 Activision 从 EA 手中夺走了《007》的游戏授权，据说 Activision 为此支付了 7000 万美元。对于 EA 一统天下的体育游戏市场，Activision 也在虎视眈眈，这是当前 Activision 实力最弱的一个主要游戏类型。去年 7 月 Mike Griffith 说："目前进入体育游戏市场的阻力非常大，但是规模这么大的类型对我们非常有吸引力。一旦我们进入，我们的目标将会是取得主导地位。"

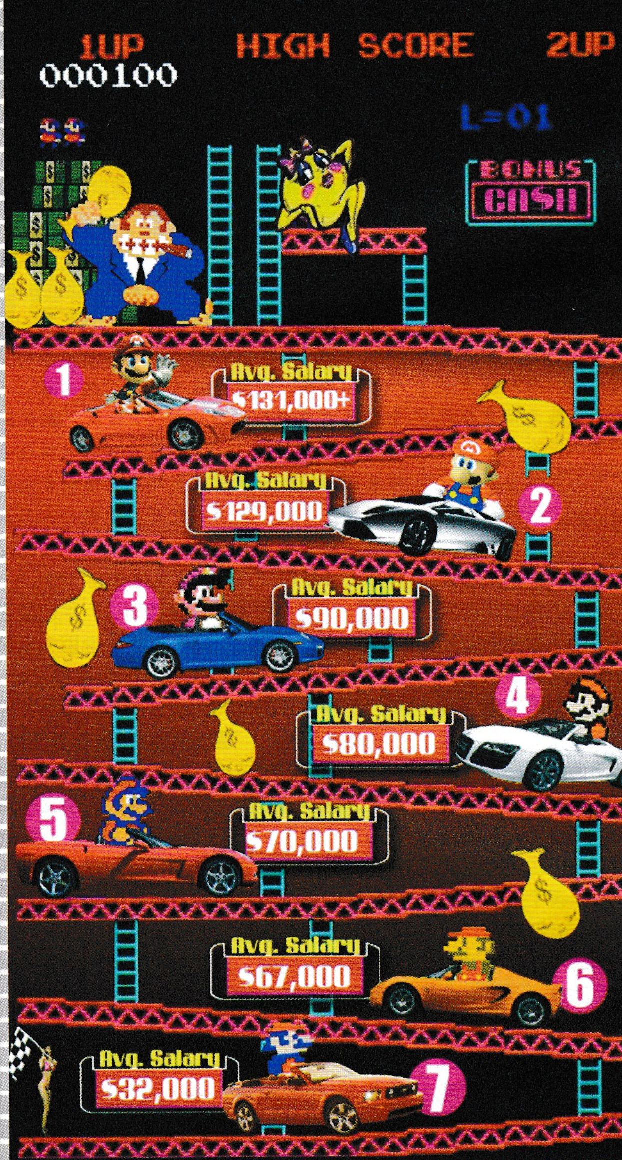
EA 与 Activision 之间在所有游戏类型上的战争正在全面爆发，从 FPS、赛车、体育、RPG 到授权游戏，再到对外部开发商的争夺，这两家规模最大的超级发行商厮杀得难分难解，激烈程度不亚于硬件商之间的战争。开发商与发行商之间的关系正如发行商之于硬件商，硬件商之间势力的均衡使第三方发行商的地位大大提高，而发行商势均力敌的战争也将使开发商成为整个行业的焦点，游戏的开发者们将成为游戏行业格局的最终决定者。虽然在此过程中经历了腥风血雨，损失了一些开发人才与游戏系列，但最终我们将看到一个更成熟的游戏产业在烈火中重生。



▲EA 的《战地 恶人连 2》销量超过 500 万，业界评价也很高。

为何游戏开发者开得起法拉利？

游戏业年薪大调查



1. 商业与营销人员

13.1 万美元以上

不管在哪个行业，公司上层里负责商业运作的管理者们总是位于薪资排名的金字塔顶。随着游戏产业规模的扩大，商业与营销人员的数量以及薪水都在增加。13.1 万美元只是平均数，类似于彼得·摩尔那些顶级经理人，年薪都在百万美元以上。

2. 制作人

12.9 万美元

游戏制作人扮演的角色就像好莱坞的制片人，其实本身并不怎么参与游戏制作，真正的指挥者是游戏导演。制作人更多地是负责为项目争取预算与资源，以及对外宣传。可能是因为《刺客信条》制作人婕德的成功，女性在游戏制作人中的比例正在增加——目前已经达到 20%。

3. 程序师

9 万美元

在游戏的实际开发过程中，程序师是核心人员，过去有很多游戏完全是由程序师开发。程序师负责的是整个游戏技术含量最高的工作，工资当然不低。这个领域又分为三大类：程序师／工程师、首席程序师与技术主管。

4. 音效设计

8 万美元

虽然多数玩家更关心的是游戏画面，但是在大多数游戏公司里，音效设计师的薪水比美术师更高。因为做游戏音乐而成名的很多，比如植松伸夫、山冈晃、近藤浩治、光田康典……

5. 美术设计

7 万美元

美术人员的平均工资比音效设计低的主要原因，可能是因为收入较低的普通美工为数众多。美术设计涵盖的范围很广，从绘制原画到 3D 建模再到人物动作设计都在此列，其中的名人通常都是做原画或者人设的，比如野村哲也、天野喜孝。

6. 游戏设计师

6.7 万美元

如果你没有技术背景也没有音乐和美术天赋，还可以当个游戏设计师。虽然平均工资不高，但游戏好不好玩，关键就要看游戏设计师是否出色。从关卡到系统，都是考验游戏设计功力的地方。首席游戏设计师将很有机会被提拔为导演或者制作人。

7.QA／测试人员

3.2 万美元

这是游戏开发行业里技术含量最低的工种，很多公司都是雇兼职玩家进行游戏测试，他们的工作就是一遍又一遍地玩游戏，然后找到其中的 BUG。如果你能又快又全面地找到 BUG，就有机会被聘用为正式职员。

小编与上帝

《游戏·人》第37辑 读者调查

①《游戏·人》即将迎来八周岁生日，无论你是她的新读者还是老朋友，都欢迎您参与"八周年寄语"征集活动。（此次活动设有礼品）
②下一辑的"八周年特刊"您想看到什么样的特别内容？请一起来出谋划策吧！
③这一辑对"热点追踪"栏目进行了比较大的改版，感觉如何？
④您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。



■正如读者调查中所言，下一辑会是《游戏·人》的八周年特刊，记得去年我就说八周年会搞寄语征集活动，写寄语的朋友可根据需要在邮件或信件中加入照片或图片。寄语的文体不限，语言最好采用中文，字数限一万字以下。这一次在礼品方面会加码，凡是寄语在下一辑刊登的读者，除了能获得精美动漫游戏书刊，还有至少五位幸运者可以获得正版游戏软件！另外，会视参与人数最终确定是否增加获得正版游戏的读者人数。由于八周年特刊预计推出时间是在9月份，因此各位读者有相当一段时间可以参与此次活动。具体的活动细则、截止日期和幸运者人数，会在8月出版的《游戏机实用技术》上公布。总之，早点写占个位，那肯定是没错的。一定要留真实姓名和地址哦！

■《游戏·人》换新信箱啦！非常好记，是**gamer@ucg.cn**，如果你想用Email方式发送八周年寄语的话，那发到这个信箱就对了。为了方便各位老读者，老信箱gamers@263.net也会延用一段时间，发意见和寄语到这两个邮箱，我们都可以看得到，当然还是请各位尽量使用新邮箱。

■UCG的"文艺青年"雷电正式加入《游戏·人》，希望他能为这个制作团队注入新思维、新活力、新感觉，带来更多基……对不起，是激情！

上海 影之迷：看《游戏·人》也有两年时间了，我很喜欢映画馆这个栏目，特别是去年的2008年50部电影推荐一文间接让我从游戏迷转职成了"游影双修"，在电影和游戏中我获得了不同的体验和相对统一的乐趣。所以在上一辑的《游戏·人》中我也期待你们能为读者推荐2009年的50部电影，不过……居然没有，实在让我太意外了！这里，我代表广大游影不分家的影迷玩家，强烈要求你们在下一次补上该内容，人不能偷懒到这种地步。

我要伸冤！上一辑没有映画馆栏目决不是我们或者撰稿人偷懒，这个内容过年前我就和撰稿人商量好了，但之后他的工作生活突然发生了很大的变化，此后便遗憾地结束了撰稿人的生涯（至少在很长一段时间里无力再写稿了）。之后我便物色其他人选制作电影推荐专题，大家所熟悉的"十大恶劣天气"主动请缨，但那一次他正忙于《现代战争2影视化解析》一文，短时间内写两篇大专题也不太现实。在稿件充裕的情况下，最终决定把电影推荐放到这一辑上。这次的创作过程还有个小插曲，由于作者个人的观影习惯和行文风格，他所整理的50部影片中，除了玩家喜闻乐见的特效大片，小成本的剧情片和一些优秀的纪录片也占了一席之地，用装一点儿的话形容就是"透着些许人文关怀"。当我对这样的选材有些疑虑时，十大恶劣天气的回答是，"《游戏·人》都出了快八年了，最初买《游戏·人》的二十岁的小伙子现在都三十了，不能总推荐爆米花影片给大伙看吧？"最后他说服了我，至于对读者有没有说服力，那就请各位看完文章之后给点儿意见吧。

Email 老张：这一辑我最喜欢的文章有三篇。《真·3D，下一个金矿》描述的未来显示技术的趋势真的很令人向往。《逍遥棒物语》虽然是篇做梦的文章，不过很符合我现在的处境，很多次自己想创业，都被家人一次次的击碎，渐渐地我再也不听家里人的意见了，说是渐渐地，其实经过的时间也就是半年，人的变化竟然如此之快。虽说挣钱过程让人想骂娘，不过自由的感觉真好！《现代战争2影视化解析》这文章算是严重剧透了吧，不过我有的时候很奇怪，对某些电影式游戏需要先知道情节确定是否是经典然后再去玩，此游戏就是其中之一，而且我自己也找到了莫斯科飞机场站牌上的"起始站莫斯科终点站莫斯科"这个乌龙场景，呵呵。

小说作者将《逍遥棒物语》定位成了狂想曲式的小品，毕竟游人小说里头从来没有出现过这样的文章，作者自己心里也没什么底。不过比较意外的是，大部分读者都表示"这次的小说轻松有趣"、"游人小说栏目有所进步"，给出了相对积极的评价，对于新作者也很宽容。当然，这里也要提醒小说的投稿者，别又一窝蜂地去写YY剧了。至于《现代战争2》一文既然是影视化分析，那对剧情的分析自然占了重头，乌龙场景也是按影迷们找"穿帮镜头"的劲儿去找的，的确很有意思。刨根儿考证类的文章看来是大家喜闻乐见的，只是制作难度比较高，但我们还是会多往这个方向努力。

Email Arks：第36期的《游戏·人》整体感觉挺不错的，大赞！其中又见动漫介绍类文章，对于我这种平时不太可能去关注动漫新闻或者介绍的人而言，可谓相当妙。虽然文章大概是全年龄向，本人却有点儿重口味……不过里面说的《Tokyo magnitude 8.0》倒是个很好的作品，看过介绍后再去观赏觉得挺感人。可是，非常"杯具"，这篇介绍剧透得也太厉害了，好像对其他作品的介绍也有这个问题。如果读者读得很细再去观看的话，想必很惨，还好我只是随便翻了翻……今后还是得多注意一下，别让撰稿人又无意中向大家剧透了……谢谢！

剧透这事儿，有时候属于撰稿人的吃力不讨好，剧情"简介"时用力过猛，相信绝大部分情况属于无心之失。其实像单一或系列作品的专题还好说，因为铁定会剧情大分析，透得干净彻底，读者自然有心理准备。一小段文字那种就防不胜防了，几十部动漫、影视作品，到底是否都是点到为止，还是有个别过了界，有时候的确不好判断。当然，反复提醒撰稿人，强调这一点，我们还是可以保证的。

哈尔滨 张博宇：关于是否向别人推荐的问题，四年来我一直在向别人推荐《游戏·人》，有几次向人推荐的时机让人觉得有趣，我曾经获得过《游戏·人》的一台NDS，看到我玩NDS的人都问我多少钱买的，我答曰是《游戏·人》送的奖品，对方往往表现出不可思议的表情，然后我就趁机对他们"放毒"，说TV GAME多好玩，电脑游戏多没意思，结果多数人还是喜欢QQ游戏、《CS》之类的东西，唉……

这一次的小编与上帝没有给读者准备小礼品，并不是因为要省那几本游戏动漫书刊，实在是因为给《游戏·人》写信发邮件的读者重复率太高，像张博宇这样得过主机大奖的读者虽是个别，但经常写信而小奖不断的《游戏·人》铁杆却并不少，本为鼓励潜水员们能更多地浮出水面的举措似乎并不成功。而且第36辑参与读者调查的人数锐减，可能老是送书也没什么吸引力了吧，更重要的是，尽管多次提醒，留下详细地址的读者还是太少了，居然数不出十个来，这"抽奖"改"发奖"还差不多。或许真正提意见的读者都志不在奖品吧，呵呵！总之一点，八周年相关活动会投入更多的礼品，保证高中奖率，真正回馈积极的参与者。

转角遇到爱



经历难得的雨季与春天告别后，酷热的夏季已经成为了我们生活的主角。空气中到处都弥漫着动感与活力，不知道大家是不是也想在这个时候谈一场轰轰烈烈的恋爱呢？人的一生中每天都会遇到形形色色的人，领略无数让人陶醉的风景，但是你否想过在生命的下一个转角等待自己的将会是什么呢？无论你的答案是什么，其实都不重要，最重要的是记住：当对的人出现在对的地点时，相信直觉勇敢向前才能赢得属于自己的爱情。True love is not blind, because it can see into the depths of our heart and soul with a clarity（真爱并非盲目，因为它能更清楚地看到彼此的心灵）。

1	100万トンの勇气をかかえて	PSP《解体百万吨》主题曲	5：07
2	向日葵	PSP《向日葵 天空鹅卵石》片尾曲	4：26
3	UNCHAIN ∞ WORLD	NDS《无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇》主题曲	4：25
4	ひとしずく	NDS《薄樱鬼 DS》片尾曲	3：55
5	sweet×2 ☆ summer	X360《梦幻俱乐部》角色歌	3：57
6	echt forgather	PS2《ef ～ a fairy tale of the two ～》主题曲	5：17
7	シンクロしようよ	X360《混沌思绪 热恋亲亲》主题曲	4：18
8	Time traveler	X360《梦幻俱乐部》角色歌	5：43
9	GO! GO! MANIAC	动画《轻音少女》主题曲	4：11
10	ゆらり、ふわり、君となら	PSP《皇家新娘 棱镜物语》片尾曲	4：01
11	君が笑ってくれたから、今日も梦の种を莳こう	PSP《咲 Saki 携带版》主题曲	3：41
12	GET TO THE TOP!	PS3《如龙 4 传说的继承者》收录曲	2：12
13	ナミダの想い	PSP《.hack//Link》插曲	4：06
14	HEAVENS DIVIDE	PSP《潜龙谍影 和平行者》片尾曲	5：14

《游戏·人》第三十七辑音乐 CD 介绍

1 100万トンの勇气をかかえて

作曲：坂本英城 作词：小岛英士 演唱：コヤマナオコ

とおく青空をかきわけて
巨大なや战舰ってくる
キカイの虫のまっ赤な目玉
无人でかじとるカタ—イ船

ギコギコギコ 武器もって
ガリガリガリ 切りおとせ
ドカドカドッカン　ボムしかけ
ぶっ坏すんだ パラパラ

100万トンのパラパラ
100万トンの想いをこめて

100万トンのパラパラ
100万トンの勇气かかえて

100万トンのパラパラ
100万トンの出会いと别れ

100万トンのパラパラ
100万トンの命よ辉け

大切な人が暮らす町
なぜか坏されてしまう町
战舰びよりでヘコんだも
それなりに战友はふえていく

ギコギコギコ キズつけて
ガリガリガリ キズついて
ドカドカドッカン 前むいて
やる气アタック パラパラ

100万トンのパラパラ
100万トンの想いをこめて

100万トンのパラパラ
100万トンの勇气かかえて

100万トンのパラパラ
100万トンの出会いと别れ

100万トンのパラパラ
1100万トンの命よ辉け

命よ辉け
勇气かかえて
命よ辉け

以这首歌曲作为开篇曲目主要是想向大家传达“面对爱情的勇气”，类似进行曲的曲调，配合多变的旋律和充满干劲的歌词都在鼓励大家认真去面对即将到来的挑战，坚持就是胜利！歌曲的作曲者坂本英城对于很多熟悉电玩音乐的读者来说已经是老面孔了，从最初充满日式和风味的民乐到近年来曝光度颇高的都市音乐，他参与的所有作品除了游戏本身大受欢迎外，对气氛烘托起到关键作用的配乐也会给人留下相当深刻的印象。



拨开深邃的蓝天
巨大的战舰飞驰而来
机械的大虫红色的眼
无人驾驶的硬壳船

唧唧咔咔拿上武器
嗖嗖唰唰斩断一切
噼噼啪啪装好炸弹
一举破坏哗啦哗啦

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的思念融汇

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的勇气叠加

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的相逢离别

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的生命之花

重要之人所在的村庄
不知为何被毁坏的村庄
尽管战舰受挫
战友还在增加

唧唧咔咔伤害别人
嗖嗖唰唰自己受伤
噼噼啪啪勇往直前
干劲必杀 啪啦啪啦

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的思念融汇

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的勇气叠加

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的相逢离别

一百万吨的哗啦哗啦
一百万吨的生命之花

生命之花
勇气叠加
生命之花

2 向日葵

作曲：速水漣 作词：茶太 演唱：茶太

这首呼应游戏主题的片尾曲以优美的旋律成为了整张原声音乐集的最大亮点，歌曲的演唱者茶太在同人歌姬里也是无须多做介绍的重量级人物，在国内同样有大批的固定支持者。游戏最初是日本同人社团自己制作的 PC 游戏，09 年改编为漫画进行连载，今年 4 月才连同 PC 篇后续更新的追加章节一起移植到 PSP 上。主要讲述在空难中侥幸活下但失去记忆的男主人公日向阳一，与从 UFO 中出现的神秘少女阿莉艾丝一起生活的故事。



3 UNCHAIN∞WORLD

作曲：上松范康 作词：HIBIKI 演唱：水树奈奈

星が空へと変わる瞬間
鸟がはばたく意味を知った
千切れ舞う羽根はほら　生の证
カーマイン色の夜明けに
夸り高く飞べ Blue bird
「风の始まりを探しに行こう…」
绝え间なく溢れ出す波动
天と地のハザマで Cry'n
さあ　始めようか？
滚らせよ Passion　世界は魂のボルテージ
仆らは一つになれる　Unchain Hearts
觉醒 Illusion　一番の时を翔よう
ねぇ听こえてきませんか？
无限の梦に恍う　翼の疾走
爱の Answer

战栗は狂おしき旋律
鼓动で终焉饰るアリア
加速してく轮舞に
火花の即兴曲
解放せよ魂の Song
「优しい声だけじゃ君は救えない…」
そう爆ぜる圣なる烈火

崩坏寸前ギリな Pain
さあ　すべて超えて
迸る Caution　この手を离さないで
心の在处はドコか？ Tell me...　Gods
缚られはしない　仆らの作る未来
もう迷う事はない…
守るべきものがあるんだ　もう逃げない
仆を信じて…

泪を拭いて…　もう一度…　上を向こう
正义がわかるはずだよ　Unchain World
滚らせよ Passion　世界は魂のボルテージ
二人で一つになろう　Unchain Hearts
觉醒 Illusion　一番の时を翔よう
ねぇほら阳が升るよ…
勇气にこそ自由があるはずなんだ
このドアの先へ…

星星在夜空变幻的瞬间
鸟儿也明白了振翅的意义
那千万根羽毛啊，是生的证明
向着绯红色的黎明
骄傲地高飞吧　Blue bird
“去探寻风的源头……”
绵绵不绝溢出的波动
在天地之间的夹缝中鸣泣
就这样　开始吧
澎湃吧 Passion 世界是魂的激情
我们将合为一体 Unchain Hearts
觉醒 Illusion　在最好的时候翱翔
喂，你没有听见么？
对无尽的梦幻低诉　翼的狂奔
爱是 Answer

战栗是疯狂的旋律
心跳是装饰终焉的咏叹调
加速的舞动
火花的即兴曲
解放吧 魂之歌
“仅仅是温柔的声音救不了你……”
如此燃烧的神圣之火

崩坏之前刺骨的痛
来吧 超越这一切
迸发的 Caution 不要放手
心在何处？　Tell me...　Gods
不会被束缚 我们创造的未来
不会再迷茫……
已经找到必须守护的东西
我不会再逃避
请相信我

擦干眼泪……再一次……向上方奔去
正义应该知道 Unchain World
澎湃吧 Passion 世界是魂的激情
我们将合为一体 Unchain Hearts
觉醒 Illusion　在最好的时候翱翔
快看太阳已经升起
自由源自勇气之中
前往那扇门的另一边吧……



与《超级机器人大战》系列"相关的作品永远都是玩家关注的焦点，所以这次官方也特地找来了目前人气直线上升的水树奈奈为本作演唱主题曲。很巧的是，和这首歌曲收录于她的第 22 张单曲《Silent Bible》中，而和专辑同名的主打歌其实是 PSP 游戏《魔法少女奈叶 王牌之战 A's 携带版》的主题曲。

4 ひとしずく

作曲：四月朔日善昭 作词：上园彩绪音 演唱：吉冈亚衣加

雨は若叶の色を浓くする
泪も爱を深く染めゆく
出逢える前に戻れてもまた
今ある孤独 迷わず选ぶ
永远も追い越すほどの
一秒のきらめきを 重ねたふたり
寄り添うより 深い海へと溶けあった
あなたと生きた幸せを
ひとしずくでも 注いだら
云の彼方の哀しみも
薄め散らして消し去れる

足もと埋める 花びら触れて
隙间なくただ 爱敷きつめて
风におびえた日の足迹も
确かな"ふたり"缀れたキセキ
乐しい梦 目觉めたあとの
やるせなさより つらかった 扉の向こう
本物の爱しさへ 辿り着きたい
あなたがくれた物语
ひとかけらでも なくせない
分かつ痛みも爱しくて
たとえ届かぬ愿いでも

あなたと生きた幸せを
ひとしずくでも 注いだら
暗抱く空の哀しみも
薄め消し去る朝が来る
肌、心が觉えてる
いつも思えば そばにいる

雨将嫩叶的颜色变深
泪也将爱深深地染透
相逢前再次悄然转身
只因我毫不犹豫地选择了孤独
仿佛将超越永远的
一秒间的闪耀 交相辉映二人
依偎着　融化在深深的大海中
和你在一起的每一丝幸福
一点一滴　缓缓倾注
即便是云之远方的忧伤
也能随之淡淡散去

轻轻触碰淹没脚踝的花瓣
没有间隙　仅仅是铺满了爱
太阳的足迹也仿佛惧怕风一般
恍若"两人"的足迹　编织成的奇迹
美梦惊醒之后
与其郁郁寡欢 不如走向悲伤的门
我想辗转走向真正的爱
那是你给我的故事
哪怕仅仅是一块碎片 我也不要再失去
再痛我也会珍惜
即使这都是实现不了的梦

和你在一起的每一丝幸福
一点一滴　缓缓倾注
昏暗天空中的忧伤也能
淡淡散去迎来朝阳
此身此心 永远铭记
不断祈愿 你就会在我身边

为了符合游戏的故事背景，这首片尾曲在编曲上主打"古典民族风"，穿插在其中的弦类乐器总能拨动听者心中最柔软的部分。歌曲的演唱者吉冈亚衣加 1986 年出生于日本静冈县，是日本新晋的创作型女歌手，以外形甜美和可塑性强的声音著称。目前已发行 1 张专辑和 2 张单曲，《薄樱鬼》系列"到目前为止的动画和游戏作品相关歌曲都是由她进行演绎。



5 sweet×2☆summer

作曲：momo 作词：momo 演唱：小清水亚美

Sweet sweet feeling.
ココロの窗 あなたが叩くから
少しだけ冒険してみたいな
潮风驱け抜けてく 白い砂に书いた
恋の咒文 波で隐したの

新しい水着 T シャツかくしたまま
泳げないフリしてゴメンねっ
太阳の勇气 私にチャンス下さい！
传えたいのは『大好きです！』

Ah 夏色の sunshine ふたりに降り注ぐ
Ah 灼けた素肌で背伸びした
この夏のフォトグラフ

Sweet sweet feeling.
恋の预感…空に舞う水しぶき
眩しすぎて 一瞬止まった
两手で押さえてても 鼓动が闻こえそう…
濡れた发を理由にはしゃいだ

こんなに近くで あなたを见つめていると
ちょっと照れてしまう…ゴメンねっ
太阳の勇气 胸にいっぱい吸い込んで
传えた气持ち『大好きです！』

Ah 夏色の sunshine ふたりに降り注ぐ
Ah 户惑いがちな恋心
トキメキの Sweet sweet☆Summer tinme！

Sweet sweet feeling.
只因你在敲打我心灵的窗户
我想稍微冒险试试
穿越狂风 书写在白色沙滩上的
爱的咒文　被浪花盖住了

T 恤衫遮住了我新买的泳衣
所以才装作不会游泳　对不起哦
太阳的勇气　请给我机会
我想告诉你的只有一句"我好喜欢你！"

Ah 夏天的阳光落在我俩的身上
Ah 顶着烈日伸个懒腰
这是夏天的照片

Sweet sweet feeling.
爱的预感……空中飞舞着水花
过于耀眼　停在瞬间
即使双手紧扣也能听到心跳
只能故作甩动浸湿的头发

在这么近的距离被你盯着看
稍微有点害羞……不好意思啦
太阳的勇气　满满吸进胸中
传递的心情是"我好喜欢你！"

Ah 夏天的阳光落在我俩的身上
Ah 总是犯迷糊的恋爱心情
怦 怦 跳 的 Sweet sweet ☆ Summer time！



复制"《偶像大师》系列"成功模式的《梦幻俱乐部》也在游戏发售后相继推出了与游戏角色对应的单曲专辑，而以上这首歌曲正是收录入最新发行的《PURE SONGS 2@DREAM C CLUB》中。歌曲的演唱者是游戏中亚麻音的声优小清水亚美，轻快的旋律和朗朗上口的歌词将少女在夏日海滩兴奋的心情表露无遗。

6 echt forgather

作曲：天门 **作词：**酒井伸和 **演唱：**原田ひとみ



本作的原版同样是PC美少女恋爱游戏，前篇《the first tale.》于2006年12月22日发售，后篇《the latter tale.》于2008年5月30日发售，这次以合集的形式推出是为了让更多喜欢原版的玩家一次性完整体验感人至深的故事。游戏的主标题"ef"没有官方译名，但死忠玩家却发现系列的全体作品（包括动画）中最具代表性的曲目都可以用"ef"这个缩写来代替，最后根据相关曲目的知名度来排名，初代的主题曲"eternal feather"无遗是最具代表性的，因此要给本作一个最贴切的译名，《悠久之翼 两个人的童话》是再合适不过了。

7 シンクロしようよ

作曲：志仓千代丸 **作词：**志仓千代丸 **演唱：**nao

ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン

誰の目にも見えない　自由な世界
ただしリアルブート　しちゃダメなの
リア充軍団　バカップル　爆発しなさい
ノアの箱舟　お愿いポーター
バイオリズム上升　ギガロマになれ
3次元→2次元→1つになる
カオスになる　らぶChu☆Chu!
アタマの中も　らぶChu☆Chu!
妄想の世界へウェルカム！ダイブ！
カオスなジェネレーション　シンクロしようよ
ここなら神にもなれるから

ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン

魔法少女になんて　負けやしないわ
所詮ファンタジック　モニタの中だけ
ドキュン帝国　スイーツニュージェネになれ
サードメルトで　シナプス崩坏
グラビティのエラーが　ギガロマにする
3次元→2次元→1つになる
カオスになる　らぶChu☆Chu!
今なら言える　らぶChu☆Chu!
心象の世界へウェルカム！タッチ！
カオスなジェネレーション　共有しようよ
いちばん空へと近い场所

カオスになる　らぶChu☆Chu!
大事な言叶　らぶChu☆Chu!
ディラックの世界へウェルカム！ジャンプ！
カオスなジェネレーション　トリガー引こうよ
眠らない梦は醒めないから
カオスになる　らぶChu☆Chu!
アタマの中も　らぶChu☆Chu!
妄想の世界へウェルカム！ダイブ！
カオスなジェネレーション　シンクロしようよ
ここなら神にもなれるから

ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラン ラン ラン ラン ラン
ラブリン ラブリン ラブリン ラブリン



美少女恋爱游戏一直都是X360在日本游戏市场的重要战略目标，所以很多以此类游戏见长的游戏厂商也看到了这个商机，纷纷将自家原来在PC上推出的经典作品移植到X360上。本作是《混沌思绪 诺亚》的续篇，主要讲述前作结束后，本想回归正常生活的拓巳再次陷入了自己心象世界中涉谷崩坏的情景，并与6名被称为"超夸大妄想能力者"的少女为了寻求真实或欲望所展开的一系列故事。歌曲的演唱者nao原名三宅尚子，1997年参加电台的选秀节目以歌手的身分成立组合出道，后来由于团体解散转战表演界，曾拍摄了多部电影或电视广告，目前共发行过9张单曲和1张专辑。

啦 啦 啦 啦 啦
…………

没有一个人看见的 自由世界
只是 不能进入真正启动模式
生活充实的网上大军 傻瓜夫妇 请小宇宙爆发
搬运工呀 诺亚方舟就拜托了

生物钟加快 成为"妄想者"
3次元→2次元→再合而为一
成为混沌 Love Chu☆Chu!
你的身体中也是 Love Chu☆Chu!
欢迎来到妄想的世界！ Dive
混沌的世代 同步吧

从现在起 说不定能成为神

啦 啦 啦 啦 啦
………………

绝对不会输给什么魔法少女的
说到底幻想都在监视中
暴乱的帝国 快成为甜蜜的新世代
第三融化 突触崩坏
将重力错误变成"妄想者"
3次元→2次元→再合而为一
成为混沌 Love Chu☆Chu!
现在可以说 Love Chu☆Chu!
欢迎来到心象的世界！ Touch！
共享混沌的世代 吧
离天空最近的地方

成为混沌 Love Chu☆Chu!
重要的话语 Love Chu☆Chu!
欢迎来到狄拉克的世界！ Jump！
混沌的世代 扣响扳机吧
不眠的梦无法醒
成为混沌 Love Chu☆Chu!
你的身体中也是 Love Chu☆Chu!
欢迎来到妄想的世界！ Dive！
混沌的世代 同步吧
从现在起 说不定能成为神

啦 啦 啦 啦 啦
………………

8 Time traveler

作曲：momo **作词：**momo **演唱：**儿玉明日美

ラララ…追イカケテイマス
ラララ…知リタイノデス

时间ノ波ヲ超エテ
アナタヲ追イカケテイマス
ソシテ过去モ未来モ知リタイノデス

记忆ノ糸辿ッタ 私ノ最后ノ歌ハ
アナタノ作ル世界 アルキハジメタ

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
うたうように指先から
あふれ出す私のメロディ
胸に pippi 刻み込んで
次の时代進みましょう
Radio から闻こえて来る
怀かしい声を追いかけて…

幼イコロニ书イタ 未来ヘノ梦ノ手纸
十年后アナタハタブン カナエテイマス

ワタシハ何モイラナイ
他ニハ何モイラナイ
タッタ1ツダケアナタノココロガ欲シイ

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
この歌が届く顷は
私は旅してるでしょう
胸に pippi 刻み込んだ
セピア色の思い出は
あなたの幸せ时间
すべてを知っていたいのです

ラララ…追イカケテイマス
ラララ…知リタイノデス

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
うたうように指先から
あふれ出す私のメロディ
胸に pippi 刻み込んで
次の时代進みましょう
胸に pippi 刻み込んで
あなたを覚えていたいのです



这首歌曲同样来自《梦幻俱乐部》最新推出的角色专辑。歌曲的演唱者是游戏中アイリ的声优儿玉明日美，虽然曾参与过不少动漫作品，但是多以配角居多，所以没有被很多人注意到。节奏极强的歌曲让听到的人都会不由自主产生随之起舞的愉悦感，非常适合聚会时用来活跃气氛，这也与游戏本身的基调非常吻合。

啦啦啦……我在追逐
啦啦啦……我想知道
超越时间
我在追逐着你
于是我想知道过去也想知道未来
记忆中 我最后的歌
是漫步在你创作的世界中

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
仿佛舞动着的指尖
流淌出我的旋律
胸中刻进 pippi
一起前往次时代吧
追逐着从收音机里传来的
那令人怀念的声音

小时候写下关于未来梦想的信啊
十年后的你也许已经实现了吧
我别无所求
其他的别无所求
我惟一要求的就是你能在这里

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
当你听到这首歌时
我应该在旅行吧
胸中刻进 pippi
那深褐色的回忆
你的幸福时刻
我都想了解

啦啦啦……我在追逐
啦啦啦……我想知道

imagination → inspiration →
communication → and satisfaction
仿佛舞动着的指尖
流荡出我的旋律
胸中刻进 pippi
一起前往次时代吧
胸中刻进 pippi
只因我想把你铭记

9 GO! GO! MANIAC

作曲：Tom-H@ck 作词：大森祥子 演唱：丰崎爱生、日笠阳子、佐藤聪美、寿美菜子、竹达彩奈

やばい 止まれない 止まらない
昼に夜に朝に singing so loud
好きなことしてるだけだよ Girls Go Maniac
あんなメロディ こんなリリック
探していきたいんだ もっともっと
みんな一緒にね Chance Chance 愿いを
Jump Jump 揭げて
Fun Fun 想いを Shout Shout 传えよう
ミスったらリハってことにして、もっかい！

谁も持ってるハートっていう名の小宇宙
キュッと诘まっているよ 喜怒哀乐や爱
シュンってなったり ワクワクしたり busy
カオス満载な日々 歌にしちゃおう
ぶちまけ合っちゃおう

授业中も无意识に 研究する musicianship
エアで OK 氛围气大事 不意に刻むリズム
通じ合っちゃうビート マインド 自由にエンジョイ
乐しんだもんが胜ち

ごめん ゆずれない ゆずらない
纵·横·斜め swinging around
好きな音出してるだけだよ Girls Go Maniac
あんなグルーヴ こんなリバーヴ
试していきたいんだ ずっとずっと
息合わせてね Chase Chase 明日を
Break Break 梦见て
Faith Faith 强气で Shake Shake 盛り上がろう
浴びたら忘れらんないっしょ、喝采！

ほんと现实はまじ奇なり 小说より
ボーッといくらしててもね ぶつかる出会い
キュンってなったり グッときたりして funny
なにこれって运命？じゃ溺れちゃおう
めいっぱい堪能しちゃおう

试验前も通常通り 引き裂けない friendship
约束してないのに つい集まる放课後
どこだってメンバー揃った场所 即ステージ
闻こえるよね？ カウント

当然 笑颜だし 笑颜でね
春も夏も秋も stepping out, now
好きな仲间といるだけだよ Girls Go Maniac
あんなドラミング こんなカッティング
受け止めて欲しいんだ どうかどうか
目合わせてね Tune Tune ココロも
Amuse Amuse 重ねて
Loose Loose 气乐に Shoot Shoot ワザ磨こう
まだまだいけるはずでしょ、实际！

大人たちは言うけど 好きなことばっかしちゃ
ダメんなるって言うけど そうかな!? どうかな??
ねえ 好きなことに梦中になってる瞬间ってさ
生きてるって感じだし…幸せだし……だからいいや
つ―かダメんなるわけない

やっぱし 止まれない 止まらない
昼に夜に朝に singing so loud
好きなことしてるだけだよ Girls Go Maniac
あんなメロディ こんなリリック
探していきたいんだ もっともっと
みんな一緒にね Chance Chance 愿いを
Jump Jump 揭げて
Fun Fun 想いを Shout Shout more
Chance Chance 愿いを Jump Jump 揭げて
Fun Fun 想いを Shout Shout 传えよう
气持ちいいから Yeah アンコール、もっかい！

Oh My God! No No music, No smile
Oh My God! No No friends, No life
All Right! No No No stop going our way
We have a fabulous BODY, SOUL & LOVE

糟糕 停不下来 停不下来
每时每刻都高声歌唱
这也只是在做自己喜欢的事情 疯狂的女孩
那样的旋律 这样的抒情曲
想把它们找出来 收集更多更多
大家一起 Chance Chance 许下
Jump Jump 心愿
Fun Fun 把想法 Shout Shout 传达出去
失误的话就当作是练习吧 再来一次！

谁都拥有名为心灵的小宇宙
那里充满了喜怒哀乐和爱
时而失落 时而兴奋 真的很忙
得过且过的每日 用歌声来得到满足
互相倾吐心声吧

上课无意识地研究起音乐技巧
想像就好 重要的是气氛 突然蹦出韵律
心灵与节奏相当合拍 自由享受吧
欢乐才是胜利

抱歉 我不能退缩 不能退缩
纵、横、斜的方式将音律传遍四方
我只是在演奏自己喜欢的旋律 疯狂的女孩
那样的节奏 这样的回响
想尝试去演奏 持续下去
配合心跳 Chase Chase 梦见
Break Break 明天
Faith Faith 猛烈地 Shake Shake 高涨起来
感受过就当然不会忘记 喝彩！

话说现实真的比小说还要离奇
不论发呆多少次 也会与你偶然相遇
时而心跳加速 时而深受感动 真是有趣
难道这就是命运？那就让我沉迷其中
好好满足一次吧

考试前依旧如此 亲密无间的友谊
明明没有约定 放学后却聚在一起
不管去哪里我们都在一起 马上要演出了
听到了吗？正在倒数

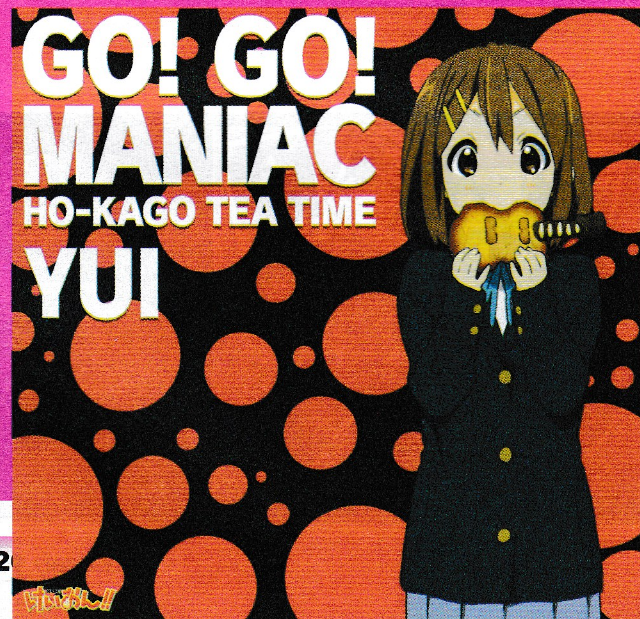
当然笑容最美好 请露出笑容
如今春夏秋季都出外游玩
我只是和喜欢的朋友在一起 疯狂的女孩
那样的鼓奏 这样的吉他演奏
真希望能得心应手 但愿能做到
四目相对 Tune Tune 两心也
Amuse Amuse 相牵连
Loose Loose 轻松地 Shoot Shoot 磨炼技术吧
应该还能有所进步吧 事实上！

虽然常被大人们教训 但还是做自己想做的事情
虽然会变成没用的人 真的吗？会怎样呢？
反正 热衷于自己喜欢的事情的那一瞬间
能感受到自己的存在…和幸福…这样也行
也就是说不可能变成没用的人

果然还是 停不下来 停不下来
每时每刻都高声歌唱
这也只是在做自己喜欢的事情 疯狂的女孩
那样的旋律 这样的抒情曲
想把它们找出来 收集更多更多
大家一起 Chance Chance 许下
Jump Jump 心愿
Fun Fun 把想法 Shout Shout more
Chance Chance 许下 Jump Jump 心愿
Fun Fun 把想法 Shout Shout 传达出去
心情舒畅 因此返场 再来一次！

神啊！没有音乐就没有笑容
神啊！没有朋友就没有生活
没错！别来停止我们的演出
我们是一支美妙的团体 拥有爱和灵魂

随着动画的热播，这首第二季的主题曲自然也成为了FANS间相互传唱的经典曲目。动感十足的摇滚旋律，快到几乎听不清歌词的演唱，完全再现了FANS对系列作品的狂热之情。如果各位读者不看歌词也能知道在唱什么，那小编就真是不得不佩服你的日文听力了（笑）。



10 ゆらり、ふわり、君となら

作曲： 菊池达也 **作词：** Micco **演唱：** marble

ゆらり、ふわり、君となら ずっとずっと、笑顔でいられる
まだ長い道程だけど スタート地点 君と立ってる
喧嘩して、仲直りして、近づいていけたら

向日葵 花が笑く 落ち叶の季节も
二人で步いて行こうよ 未来への明日描く

ゆらり、ふわり、君となら ずっとずっと、笑顔でいられる
ゆらり、ふわり、それがベスト
些细な日常、日の当たる场所
探して揺らごう　　心地好い风に ゆっくりな时间

映らない心の隙き间 ちょっとづつでも覗かせて
素直なとこ、意地っ張りな君、全て好きだから

粉雪舞い散るよ 芽吹いた香りも
二人で步いて行こうよ まだ见えない明日続く

ゆらり、ふわり、君となら ずっとずっと、笑顔でいられる
ゆらり、ふわり、それがベスト 悲しい夜に、失败のＨに
感じて揺らごう 冷たい风も 一绪に浴びて

ゆらり、ふわり、君となら ずっとずっと、笑顔でいられる
ゆらり、ふわり、それがベスト
些细な日常、日の当たる场所
探して揺らごう　　心地好い风に ゆっくりな时间

轻轻摆动 轻轻飘 和你一起永远能有笑脸
虽然路途还遥远 但是你却站在原点
我们吵架 我们和好 我们若能更进一步

向日葵花开了 落叶也好季节也好
两人携手同行 描绘未来

轻轻摆动 轻轻飘 和你一起永远能有笑脸
轻轻摆动 轻轻飘 这就是最好的
琐碎的日常 太阳照耀的地方
追寻着摇摆着 迎着舒服的风 舒缓的时间

不被显映的心中的缝隙 请让我稍微窥探一下

率真的你 得意的你 我全喜欢
粉雪飘然而落 嫩芽生出的香气
两人携手同行 未知的明天还在继续

轻轻摆动 轻轻飘 和你一起永远能有笑脸
轻轻摆动 轻轻飘 这就是最好 悲伤的夜里
失败的Ｈ里
感受着摇摆着 冷冷的风 我们一起吹着

轻轻摆动 轻轻飘 和你一起永远能有笑脸
轻轻摆动 轻轻飘 这就是最好的
琐碎的日常 太阳照耀的地方
追寻着摇摆着 迎着舒服的风 舒缓的时间

游戏根据《电击 G's magazine》的同名连载漫画改编，主要讲述某天出生贫寒的主人公得知自己的父亲实际是某个大企业家的经营者，当初为了磨练他的意志，父亲才将他寄养在一家普通的民家里。随后恢复身分的主人公跟随父亲来到一座孤岛上，在这里有一间专门为他建造的学园，它存在的目的就是让主人公能在这里所有的学生中挑选出一位能够陪伴自己一生的结发妻子，一场被称为"皇家新娘"的选拔比赛悄悄拉开了序幕。歌曲的演唱者 Marble 是日本知名的创作型组合，由 micco 和菊池达也一男一女组成，他们到目前为止共发行过 8 张单曲和 2 张专辑，大部分作品也与动画有关。



11 君が笑ってくれたから、今日も梦の种を莳こう

作曲： Little Non **作词：** Little Non **演唱：** Little Non

朝猛ダッシュ くせ毛はぐるり
カバンぶちまけ 正门アウト
时计を 5 分 早めてみても
チャイムは残酷
考えるフリ 教科书ノート
ナイショ内职 大スペクタクル
テスト出るとこ 公式·つづり
もっと他のこと
放课后に 1 人立ち尽くす
やることやったら どこに行ける？

抱きしめた梦 止まらない梦
确かめるように 步く 归り道
变えたくて今 种莳きながら祈った
辉けるように 君と笑って行こう

また朝が来た ほら寝坊だし
动け头 目觉めろ身体
思ってるのに ついてこない
いいや もう、步こう
お日样ぽかり 绿がきれい
谁もいないし サボっちゃおうか
ああでも やっぱ
やっぱりと 一绪にいたい

教室ドア 前に立ち尽くす
勇气を出したら 何かできる？

逃げ出した梦 追いかける梦
もどかしすぎて 阶段 段飞ばし
莳いて忘れた 种から芽が出ていたよ
育てるように 君に笑って行くよ

立て见ろ
梦抱け
今行け
花笑け

Future ! Watcher !
Player ! Answer !
Fighter ! Winner !
We are ! Dreamer !

抱きしめた梦 止まらない梦
确かめるように 步く 归り道
变えたくて今 种莳きながら祈った

今を坏して 君を笑わせて行くよ

早上狂奔 满头睡毛翘翘
大门之外 书包撒了一地
即使把时钟往前拨五分钟
铃声依然残酷
佯装思考 书本笔记
秘密开小差 场景很壮观
考试成绩出来 公式装订成册
更多其他的事
放学后一个人加班搞定
该做的事都做了 又能怎样呢？
心怀的梦啊 止不住的梦
为了能够确认 走在回家的路上
想改变现状 播下种子后祈祷
为了能够闪耀 与你笑着前行

又是早上来了 哎呀还是睡眼惺松
心里对身体说赶紧清醒
这么想着却无济于事
好了好了 走吧走吧
太阳公公真耀眼 绿色植物真漂亮
反正也没有人 要不翘课吧
但是啊 果然还是

果然还是想和你在一起
教室门前 傻傻站着
拿出勇气 又能如何呢？
逃出来的梦 追逐着的梦
过于焦急了 大步跨上楼梯
曾经播种的种子不经意间发出了芽
为了好好培育 对你露出微笑

试着站起来
紧握梦想
马上起步
花儿绽放

Future！ Watcher！
Player！ Answer！
Fighter！ Winner！
We are！ Dreamer！

心怀的梦啊 止不住的梦
为了能够确认 走在回家的路上
想改变现状 播下种子后祈祷

打破现状 让你露出微笑



作为人气动画改编的游戏，本作的素质并不算高，只是在普通的麻将游戏规则中融入了不同角色充满个性的必杀技，再加上配音内容大幅缩水，有明显的赶工痕迹。这首主题曲延续了动画版活力十足的俏皮风格，演唱者 Little Non 则是日本"宅系乐团"的代表，因他们的歌曲中经常出现"宅"、"萌"系等元素而得名，目前由ノゾミ、シェン、亲分福田、大生伊藤四名成员组成，共发行过 12 张单曲和 1 张专辑。

12 GET TO THE TOP!

作曲： 庄司英德 **作词：** 堀井亮佑 **演唱：** 一木千洋

玩过《如龙》系列的读者一定都会对游戏中"卡拉 OK"里的曲目很感兴趣，而这次官方在原声音乐集里也大方地附送了所有曲目的音轨，并且根据游戏中看板娘的不同分成了数个版本。现在听到的这首歌曲是《如龙 4》"卡拉 OK"迷你游戏中比较轻快的一首曲目，由游戏中的看板娘一木千洋演唱。



13 ナミダの想い

作曲：福田考代 作词：福田考代 演唱：三谷朋世

声を听かせて　眠れない夜は
夜明けの睨り　响く前に
见上げた空から雨
流した泪も溶けていく
君に摇らぐ心　见られないよう
君と系ぐ手を　强く握った

会いたくて会いたくて 梦中で走った
弱くても弱くても　想いは强く
见えなくて见えなくて それでも进んで
远くても远くても　今この手に

声を听かせて彷徨う夜は
さえぎる风が目觉める前に
听こえる暗の静寂
吞み込まれそうで立ちすくむ
君に胸の鼓动　闻こえないよう
君の手のひらに　颜をうずめた

泣きたくて泣きたくて　泪こらえて
寂しくて寂しくて　笑颜忘れた
消えそうで消えそうで　谁か气付いて
傍にいて傍）にいて　ただそれだけ
伤ついて伤ついて　坏れてしまう
抱きしめて抱きしめて　ただそれだけ

泣きたくて泣きたくて　独り彷徨った
寂しくて寂しくて　君を求めた
消えそうで消えそうで　谁か气付いて
傍にいて傍にいて　ただそれだけ

让我倾听你的声音　在这不眠的长夜
在黎明的啼声响起之前
仰望天空　细雨
与泪水融为一体
不想让你看见这悸动的心
于是　紧紧握住你的手

想见你　想见你　游走于梦境
即使力量微弱　思念还是如此强烈
即使看不到你　还是要不断前行
无论有多远　我现在就要找到你

让我倾听你的声音　在这彷徨的夜晚
在呼啸的风中苏醒　淹没你的声音之前
侧耳倾听　黑暗的静寂
像要被它吞噬一般　立在原地
不想让你听到　胸中的心跳
把我的脸埋在你的手中

想哭泣　却强忍住泪水
很寂寞　连笑容也忘记
当我即将消失　又有谁会留意
快来到我身边　仅此而已

很想哭　很想哭　独自彷徨
寂寞得不行　只想要你
当我即将消失　又有谁会留意
快来到我身边　仅此而已

作为“《.hack//》系列”的完结之作，游戏中收录了很多过去作品中的经典歌曲，如果大家是从初代就一直玩过来的玩家，想必听到一定会相当感动。以上这首歌曲为《.hack//Link》的专属曲目，演唱者三谷朋世（组合 LieN 成员之一）也是和系列颇有渊源的歌手，充满穿透力的嗓音和悠扬的旋律似乎拥有一种抓住听者灵魂的吸引力，让人不知不觉就会融入游戏那充满幻想元素的网络世界中，用心去体会接踵而来的全新挑战。



14 HEAVENS DIVIDE

作曲：本田晃弘 作词：户田信子 演唱：Donna Burke

Petals of white
Cover fields flowing in grieving tears
And all the hearts once new,old and shattered now
Love can kill,love will die
Give me wings to fly
Fleeing this world so cold
I just wonder why

Cold as the dark
Now my words,are frosted with every breath
Still the hate burns wild,growing inside this heart
When the wind changes course,when the star align
I will reach out to you and leave this all behind
When heavens divide

When heavens divide
I will see the choices within my hands
How can we ever protect and fight with our tiny souls
Let me shine like the sun through the doubts and fear
Do you feel the storm approach as the end draws near

When heavens divide
Time will come to softly lay me down
Then I can see a face that I long to see
And for you,only you I would give anything
Leaving a trace for love to find a way

When heavens divide
I will dive into the fire
Spilling the blood of my desire
The very last time
My name scorched into the sky

When heavens divide

雪白的花瓣
散落于被悲伤眼泪淹没之地
每颗曾经踌躇满志的心，现已苍老粉碎
爱能致命，爱也会逝去
请赐予我飞翔的翅膀
让我逃离这残酷的世界
我只想知道原因

如黑暗般寒冷
如今我的话语，在呼吸中冻结
但是仇恨之火仍旧蔓延，在这心中滋长
当风云变化，斗转星移
我仍会抛下一切冲向你
当不同的天堂被分开

当不同的天堂被分开
我看到自己能选择的道路
我们又如何凭自己渺小的灵魂去守护和战斗
让我像太阳一样放出光芒，让疑惑和恐惧消散
你是否感觉到如破晓前黎明一般的暴风雨已经接近

当不同的天堂被分开
我静静倒下的时刻就会来临
然后我就会看到一直渴望见到的脸庞
只有为了你，我才会付出一切
为爱留下一丝痕迹，引领出路

当不同的天堂被分开
我会纵身火海
溢出我欲望的鲜血
直到最后那一刻
我的名字将在空中化成灰烬

当不同的天堂被分开

歌曲在风格上和系列历代作品的主题曲非常相似，比如《MGS3》的《Snake Eater》，高昂的唱腔让人听到就连想到斯内克出生入死的经历。主题歌第一次在游戏响起时，斯内克只身一人勇闯敌人主基地，单枪匹马迎战千军万马，随着掌机上难得一间的场景破坏效果，歌曲渐入高潮之时，斯内克在停机坪上冒着倾泻的子弹架起重机枪大声怒吼着射击空中的武装直升机，此等震撼人心的场面实在难得一见。歌词也完全贴近游戏主题，对和平的思考，战还是不战的艰难抉择，在“天堂（们）被隔开”之时，你只有相信自己的信念，选择，并坚持下去，这才是真正的战士，为了真正的和平而探索并永不言败的英雄。歌曲的演唱者Donna Burke是出生于英国目前在日本发展的知名写作歌手和配音员，他不但为大量的国际品牌或电视节目创作宣传曲，还为《噬神者》、《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》、《神话传说》等游戏作品创作插曲，配音方面最出名的角色应该就算是《魔法少女奈叶》系列”动画中奈叶持有的魔导器烈日之心了。



最动漫资源志

双D9 DVD-ROM+大16开全彩32页+精美赠品

最动漫资源志 ANIMEST Vol.39 双D9 DVD-ROM 定价：15元

总集篇 反叛的鲁鲁修 主打资源 Fate/stay night 机动战士高达00 圣斗士星矢冥王神话11～13（完） xxxHOLiC・笼

完整字幕版 反叛的鲁鲁修 奇迹的生日

平泽唯&吉太大 大型折叠式立卡 赠品

绫波丽&明日香 拆

福音战士新剧场版 破

特别企划 破坏殆尽之后，迎来再生与创造 资源收录 EVA图音资源全集

卷末特辑 Children's Fes.! 正太萝莉鉴赏祭 资源收录 正太萝莉萌音歌集

推荐资源 轻音第二季/AngelBeats!/荒川爆笑团 迷糊餐厅/会长是女仆大人/薄樱鬼/迷途猫/王牌投手 振臂高挥/SD高达三国传/无头骑士异闻录

16G 双D9光盘 超大容量 海量资源 DVD-ROM×2

特别企划
福音战士新剧场版 破最终报道
破坏殆尽之后，迎来再生与创造

卷末特辑
Children' s Fes.！正太萝莉鉴赏祭
资源收录 正太萝莉萌音歌集

主打影像收录
反叛的鲁鲁修、Fate/stay night、机动战士高达00 总集篇三连发
圣斗士星矢冥王神话11～13（完）
xxxHOLiC・笼
反叛的鲁鲁修 奇迹的生日完整字幕版
初音日感谢祭

主打音乐收录
最新动漫音乐
初薇・最动漫春季音乐精选A・B
紫辉暮霭录・最动漫精选催眠乐III
精选正太萝莉萌音歌集
堀江由衣萌音单曲专辑完整收录

网罗动画、演唱会、CD专辑
同人本全方位动漫资源志



5月25日 全国火热上市

口袋玩家 现已上市

POKéMON

全国报刊亭有售

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页、32开。

业界访谈 光之轨迹——《口袋妖怪突击队》开发者访谈
我们亲眼见证了"《突击队》系列"从探索到成熟的过程。这里来听听开发者们是怎么说的。

特别报道 第五代《口袋妖怪》正式公布！
该来的还是来了，在这样的大事面前，无论什么样的内容都是意义大于形式。

专题企划 《口袋妖怪》的命名文化
取之于生活又不同于生活，是口袋世界的一大特色，探秘口袋世界的第三个专题系列连载开始！

研究所 《口袋妖怪突击队 光之轨迹》二度研究
通信任务详解、过去篇完全攻略、现代/过去精灵出没地点大全……

口袋漫画 Pokemew
讨伐暗黑迪亚路卡的大战开始了，面对黑暗精灵，救助队们的胜算几何？

超值赠品



《钻石・珍珠》精美钥匙夹





小说、研究、漫画、专题……更多精彩尽在《口袋玩家》！

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2010.5
Vol.
37

造雨人——大卫·凯奇［游戏人物］

天堂电影院［游人小说］

游光掠影2009版——2009年值得推荐的50部电影［映画馆］

游戏评测的真相、地产大亨马里奥等［热点追踪］

Choose Your Destiny——致命格斗系列全面回顾［滩边旧拾］

本手册随盘附赠不能单独销售



ISBN 978-7-88618-301-0
9 787886 183010
游戏·人 光盘定价：14.00元（CD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

